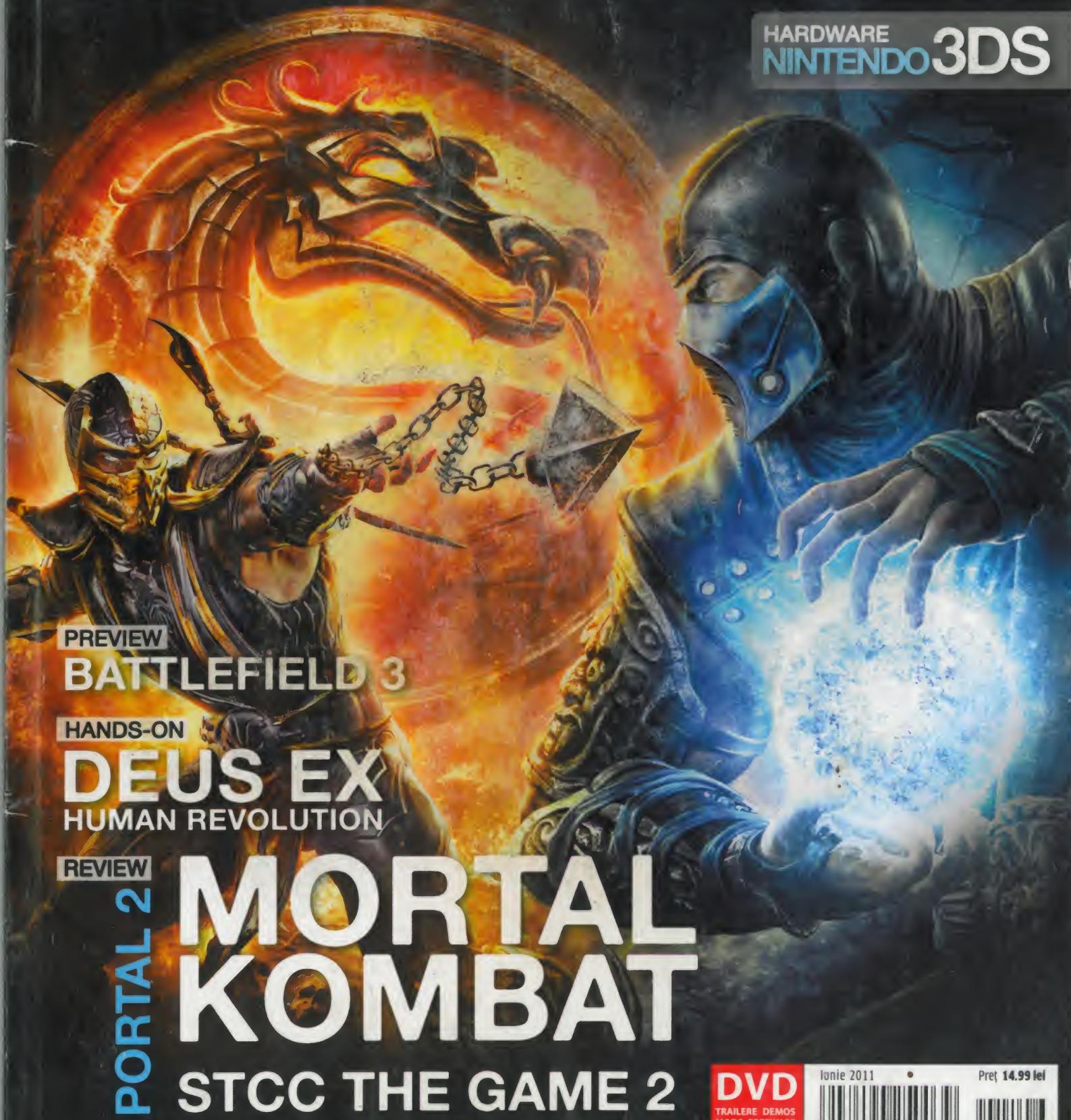


JOC FULL PAINKILLER OVERDOSE UN MĂCEL CU EFECTE TERAPEUTICE

LEVEL

REVISTA DE JOCURI VIDEO NR.1 ÎN ROMÂNIA

HARDWARE
NINTENDO 3DS



PREVIEW

BATTLEFIELD 3

HANDS-ON

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION

REVIEW

PORTAL 2 MORTAL
KOMBAT
STCC THE GAME 2

DVD

TRAILERE DEMOS
MODS FREEWARE
DRIVERE, PATCH
JOCURI EXTRA

Iunie 2011

Pret 14.99 lei



5948490 250039

01106



te invită să descoperi secretele
fotografiei digitale într-o nouă carte din **Colecția CHIP KOMPAKT**

EDIȚIE LIMITATĂ

FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE

În cele peste 200 de pagini, ghidul ilustrează și explică cele mai importante reguli de compozitie, oferind liniile de ghidaj necesare și utile oricărui utilizator de aparat foto digital. Totodată, abordează fotografia din punct de vedere tehnic, oferind explicații, soluții și sfaturi profesionale pentru situații de fotografie specifice.

Din cuprins:

Tehnici de fotografie | Determinarea cadrelor | Potrete citadine | Creativitate cu mijloace simple | Componerea fotografiei | Proiecte fotografice | Efecte dinamice | Sfaturi de filmare | Abordarea fotografiei de peisaj în funcție de anotimp | Momentul potrivit etc

Cartea **Fotografia digitală - Tehnică și compozitie** va fi disponibilă, începând cu **6 iunie 2011**, în toate centrele de presă prin:

→ **PACHETUL PROMOȚIONAL**
FOTO-VIDEO, ediția
lunii iunie 2011 + carte
la prețul de 22,98 lei



→ **PACHETUL PROMOȚIONAL**
CHIP cu DVD, ediția
lunii iunie 2011 + carte
la prețul de 24,98 lei

Cartea poate fi comandată și online pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie)) sau poate fi achiziționată din librării.

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cecea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-șef:
Mircea Dumitru (KIMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licheropol (andrej@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aloniță
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică și DTP:
Ramona Popovici (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Catalin Iordache (catalin.iordache@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
D.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT **LEVEL** este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT)

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

În perioada ianuarie – mai 2009, revista LEVEL a înregistrat o medie a vânzărilor de 12.986 exemplare/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

ArtMania	35
D-Link	19
Millenium Bank	7
Orange	100

Sony offline

În timp ce înșir aceste rânduri, Sony se confruntă, probabil, cu cea mai mare criză din istoria modernă a companiei, drept rezultat al atacului unui grup de hackeri asupra rețelei PlayStation Network, care au obținut astfel accesul la datele personale ale utilizatorilor serviciului online în cauză. Poate la fel de grav este că Sony a anunțat clienții afectați abia după o săptămână de la atac, crezând în primă fază că problema nu este atât de gravă, iar ea poate fi rezolvată fără prea mare tam-tam. S-au înșelaț, iar de atunci a trecut aproape o lună de zile. Între timp, doar o parte dintre serviciile online ale PlayStation Network au fost restaurate, iar utilizatorii obligați să-și schimbe parolele de acces. Dar nu doar atât, pentru că hackerii ar fi obținut chiar și numerele cărților de credit pe care utilizatorii rețelei le-au folosit pentru a face achiziții online prin intermediul PlayStation Store, determinându-i pe mulți dintre ei să solicite băncilor schimbarea acestora. Situația este cu atât mai gravă cu cât numărul utilizatorilor înregistrați este imens, rețeaua fiind una globală, iar într-o oarecare măsură efectele s-au simțit chiar și în rândul utilizatorilor PlayStation 3 de la noi, cu toate că serviciul nu este localizat. Jocuri pentru PlayStation 3 și PSP există pe piață, iar dacă ai cumpărat un titlu pentru a-l folosi în multiplayer, numai pentru a constata apoi că nu o poți face, nu este o chestie tocmai plăcută. Sumarizând, nu mai puțin de 77 de milioane de conturi au fost compromise, s-au furat datele a peste 12.700 cărți de credit/debit, iar serviciile PlayStation Store și PlayStation Home au devenit inutilizabile. Privită inițial cu oarecare amuzament, situația s-a complicat și a devenit treptat din ce

în ce mai seriosă când lumea a aflat că problemele nu pot fi remediate într-un timp scurt. A urmat apoi un atac asupra Sony Online Entertainment, serviciu dedicat jocurilor de tip MMO publicate de Sony, hackerii obținând din nou ceea ce și-au dorit: nume, prenume, e-mail, zi de naștere, parole de conectare și informații legate de conturile bancare ale jucătorilor. În acest punct, lumea se întreba deja de ce nu a închis Sony de la bun început toate serviciile online, pentru a evita noi atacuri. Niciodată promisiunea unor jocuri gratuite nu i-a încâlzit prea mult, iar Microsoft a speculaț momentul. Diverse magazine din Statele Unite s-au oferit să ofere contravalore consolelor PS3 proaspăt achiziționate sau schimbarea lor cu console Xbox 360. În proporție de 50%, amatorii au optat pentru un Xbox 360, dormici să și continuie activitățile online cât mai repede. Mai mult decât atât, Microsoft a anunțat că oferă o consolă Xbox 360 de generație nouă gratis studenților americanii, canadienii și francezii care cumpără un laptop de o anumită valoare și cu sistem de operare Windows preinstalat. Iar ofertele, sunt sigur că vor continua. Ca să fie tabloul complet, povestea s-a complicat din nou când site-ul Sony Tailanda a fost, la rândul lui, spart și folosit pe post de phishing pentru o schemă italiană de furt a cărților de credit. I-a urmat apoi un site Sony japonez... Prin urmare, situația e groasă, iar pierderile Sony sunt deja imense. Dacă serviciile nu vor fi restaurate cât mai curând, lumea își va pierde din ce în ce mai mult încrederea în Sony, iar pierderile ar putea fi și mai mari pe termen lung. De fapt, sunt sigur că vor fi. Morala: securitate înainte de toate. Or else.

KiMO

KiMO
1 STCC The Game 2
2 Section 8: Prejudice
3 Portal 2



1 Portal 2
2 Mortal Kombat
3 Section 8: Prejudice



1 STCC The Game 2
2 Portal 2
3 Capsized



Marius Ghinea
1 STCC The Game 2
2 Portal 2
3 Section 8: Prejudice



1 Deus Ex: Human Revolution
2 Portal 2
3 Capsized



REVIEWS CUM NOTĂM

In cursul verdicților dat zilei joi, notele finale sunt obținute dintr-un calcul simplu: rezultatul final dat de media notelor acordate pe categoriile Grafica, Sunet, Meniu, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cunoscut de confundator, am doar să nu mă încurcăm căciuță înțeleptă cu prea multe detalii. Notele își pot avea înțe

26 MORTAL KOMBAT

Mai distractiv și mai brutal ca niciodată.

20 PORTAL 2

Distracție maximă în doi.

16 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Revoluția cyberpunk-continuă. Avem hands-on.

36 STCC THE GAME 2

Simulator pur sănge de la mama lui.

24 SECTION 8: PREJUDICE

Mai bun, mai sofisticat.

88 NINTENDO 3DS

SD la portător cu cea mai nouă jucărie Nintendo.

PAINKILLER OVERDOSE

Dacă-ți plac jocurile de acțiune cu adevarat bune, atunci trebuie să-ți amintești de Painkiller. Numai Dumnezeu știe cu câtă placere am cășpit gunoiale lui Scaraotchi de-a lungul a câteva zeci de ore, ajutat de unul dintre cele mai terapeutice jocuri din toate timpurile. A urmat apoi expansion pack-ul Battle Out of Hell și confirmarea că Painkiller merită să ocupe un loc între clasicii genului, precum Doom, Wolfenstein și Serious Sam: The First Encounter. Tristețea, frustrarea și deznaștejdea sunt date uitări aproape instantaneu odată ce ai pătruns în lumea bolnavă, infiorătoare și terifiant de amuzantă din Painkiller – iadul, aşa cum nu l-ai mai văzut niciodată. Mai rar un joc în care momentele de spațiu sunt assortate cu situații amuzante, ce te îndeamnă să mergi mai departe și să te apropii din ce în ce mai mult, ca atras de un magnet, de culcului Satanei. N-o să uit în vecii vecilor orfelinatul prin care m-au fugărit copii arând asemenea unor torje vii și fierii care m-au trecut pe șira spinării când am dat nas în nas cu o fetiță al cărei urlet aproape că m-a întuit în scaun. Parcă o vâd alergând spre mine, căutând să mă îmbrățișeze, de parcă în brațele mele ar fi găsit salvarea din focurile iadului. Tipă îngrozitor, se aprinde instantaneu și îmi sare în brațe, iar eu mă fac ghem și scot arma... Apoi, scap din orfelinatul groazei și fac cunoștință cu niște clovnii isterici care aruncă după mine cu petarde „incendiare”. Ai naibii circari... să tot „râzi”, nu alta.

Continuarea aventurilor din Painkiller: Battle Out

of Hell s-a lăsat și se lasă în continuare aşteptată, însă o mână de modder-i iște și puțin scrântăți (în sensul bun al cuvântului) s-au gândit că n-ar strica să ne surprindă cu o conversie single player pentru Painkiller, îndulcindu-ne așteptarea. Încet, dar sigur, Painkiller: Overdose a început să prindă contur, transformându-se în cele din urmă într-un joc de sine stător, care încercă să ghicească rețeta pe care a prescris-o Painkiller și expansion pack-ul Battle Out of Hell - acțiune dementă cu efecte terapeutice, o avalanșă de împielitați țăcani, multiplayer alert și decoruri apocaliptice absolut superbe.

În Overdose ești Belil, bastardul născut din dragostea dintre un inger și un demon, iar introducerea - un monolog siropos lung de câteva minute, arată căt de furios este Belil, închis de mii de ani într-o cușcă. Dar când Daniel, eroul din jocul original, îl invinge pe Lucifer, lui Belil îl se oferă șansa evadării, de care profită fără a sta prea mult pe gânduri și se apucă de curătenie. Demoni după demoni îl cad spulberă la picioare, iar când termină cu ei, se ia la trântă cu ninjalăi, schelete ambulante, scorpioni și mumii. Locațiile, ca și inimicii, sunt variate și fără prea mult sens, iar armele funcționează la fel de bine ca în Painkiller, originalul. Apoi, conform rețetei, în urma îndeplinirii unui obiectiv specific nivelului din care tocmai ai scăpat cu viață, ești răsplătit cu o carte de tarot, una dintre motivațiile care te poate imbia să joci pentru a doua oară același nivel. Înțregul joc îți aruncă în întâmpinare peste 40 de tipuri de inimici, care de fapt sunt doar patru - lichelele care vor să-ți dea cu capu-n gură, drăconii care dau cu bâta, lighioanele care te „scuipă” de la distanță și mastodonii care cad ca muștele după câteva boabe. Sau cel puțin așa se întâmplă în prima versiune, pentru că acum, după câteva patch-uri, lucrurile s-au mai complicat. Inamicii au căpătat mai multă agresivitate și îndrăzneală, iar timpii de încărcare, exasperant de lungi odinioară, nu mai dau bătăie de cap.

Jocul nu are pretenția să fie considerat ceva mai mult decât un FPS fără minte, care urmează o rețetă veche de când lumea genului, dar l-am găsit surprinzător de relaxant în noua sa formă. Iar pentru că este de departe cel mai bun titlu din serie de la Painkiller: Black Edition încocace, pachet pe care vi l-am oferit deja în versiune full cu revista, nu am ezitat să-l alegem drept joc full luna aceasta. În plus, vine cu o componentă multiplayer și mai dementă.

■ KiMO



08 ȘTIRI
72 DWARFS!
74 DEAD MEETS LEAD

PREVIEW
12 DEATH TO SPIES 3
14 BATTLEFIELD 3

HANDS-ON
16 DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

REVIEW
20 PORTAL 2
24 SECTION 8: PREJUDICE
26 MORTAL KOMBAT
32 BRINK
36 STCC THE GAME 2 & GT POWER
44 FAERY: LEGENDS OF AVALON
46 MOUNT & BLADE: WITH FIRE & SWORD
50 GRAY MATTER
54 SOCOM: SPECIAL FORCES
58 SHIFT 2 UNLEASHED
62 CARGO!: THE QUEST FOR GRAVITY
64 BLACK MIRROR III
68 CAPSIZED
70 SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION

RETRO
76 RIVER RAID
78 CANNON FODDER

HOBBY
80 CALL OF CTHULHU: THE CARD GAME

GAMEDEV BLOG
82 VREAU SĂ FAC UN JOC!

HARDWARE
84 TEST COMPARATIV – MONITORUL FULL HD
86 XBOX 360 KINECT
88 NINTENDO 3DS
91 LOGITECH Z906

LIFESTYLE
92 NEMIRA – RĂZBOIUL URIAŞILOR
93 FILM – THOR
93 WWW.

DVD HIGHLIGHTS

ANOMALY WARZONE EARTH

Un excelent joc de strategie de tip tower defence, dar de jucat numai din perspectiva atacatorului.



TWO WORLDS II: CASTLE DEFENCE

Nu avem de-a face cu un RPG clasic, ci cu un joc de tip tower defence, care serveste drept puncte de legătură între primele două titluri din seria Two Worlds.



Demo

Anomaly Warzone Earth / Mount & Blade: With Fire & Sword / MineCraft / Star Twine / Two Worlds II Castle Defence

MODs

Cross of Iron v1.20 (Company of Heroes)

Media Filme

Duke Nukem Forever / Dungeon Siege III / Fallout: New Vegas - Honest Hearts / Kingdoms of Amalur: Reckoning / L.A. Noire / Operation Flashpoint: Red River / Shift 2 Unleashed – Speedhunters DLC / The Witcher 2

Imagini

Deus Ex: Human Revolution / Max Payne 3 / Risen 2: Dark Waters

Wallpaper

Mortal Kombat / Portal 2

Driver

ATI Catalyst 11.5 / NVIDIA ForceWare 270.61

Patch

Crysis 2 v1.04 / Shift 2 Unleashed v1.01

Antivirus

AVG Free Edition 10.0 - 1375a3626

Freeware

7-Zip 9.20 / ATI TrayTools 1.7.9.1557 Beta / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24C / Totally Free Burner 5.0 / Nero 9 Free

Shareware

DAEMON Tools Lite v4.40.2 / PCMark 7

EXTRA

Assault Cube (versiune completă) Battle for Wesnoth (versiune completă) LEVEL DVD Finder Coperta DVD - JOC FULL



18+

PAINKILLER
OVERDOSE

NOTĂ

MOUNT & BLADE: WITH FIRE AND SWORD

O nouă versiune a excelentului mod pentru jocul de strategie Company of Heroes, ce aduce un echilibru mai bun între fracțiuni și acuratețe istorică sporită.



PCMARK 7

Futuremark a lansat cea mai nouă versiune a popularului program de benchmark, dedicat mai ales amatorilor de teste hardware.



EXTRA

ASSAULT CUBE (VERSIUNE COMPLETĂ)
Assault Cube este un FPS dedicat cauzului în multiplayer, foarte agresiv și deosebit de distractiv în mâinile obișnuișilor genului.

BATTLE FOR WESNOTH (VERSIUNE COMPLETĂ)
Battle for Wesnoth este un joc de strategie pe turne cu temă fantasy, ce poate fi jucat în single player de-a lungul unei campanii interesante, dar și în



multplayer.

multplayer.

www.level.ro

PRIMUL CONT
CURRENT
DIN ROMÂNIA CU
ZERO
DRUMURI
LA BANCĂ
SI FĂRĂ COMISIOANE

Millennium
bank

Viața ne inspiră

0 801 000 111 (Romtelecom)
*2111 (Vodafone, Orange)

www.millenniumbank.ro



LANSARE GAMESHOP.RO CONCEPT STORE

Să nu-mi spuneți că n-ai comandat niciodată un joc de la vreun magazin online, pentru că mai apoi să vă blestemăzi zilele așteptând curierul cu prețiosul pachet. Exact acest inconvenient însearcă să-l eliminate proaspăt în inaugurul GameShop.ro Concept Store, un magazin de jocuri „mai altfel”. Deschis în București pe 17 mai, concept store-ul este plasat pe strada Sf. Vineri, nr. 25, foarte aproape de Piața Unirii. Spațiul de peste 70 de metri pătrați (în care s-a investit aproximativ 50 de mii de euro) a fost conceput în ideea de a extinde serviciile oferite de corespondentul său online, site-ul GameShop.ro. Astfel, bazele de date ale acestor magazine vor fi comune, clienții GameShop Concept Store fiind invitați să-și creeze un cont GameShop.ro înainte de a efectua o achiziție. O veste bună pentru buzunarele nu prea pline ale românilor este prezența continuă a promoțiilor în concept store, unele titluri fiind oferite la prețuri ridicol de mici. De asemenea, după cum spuneam chiar la început,

precomenzile realizate pe site vor putea fi ridicate direct din magazin, eliminându-se astfel nevoia de a folosi un intermedier. Totuși, dacă ar fi să ne luăm după declaratiile celor de la Best Distribution (care reprezintă oficial în România publisheri precum Electronic Arts, Ubisoft, Activision sau Warner Bros.), nu vânzarea de jocuri este principalul obiectiv al acestui spațiu, ci mai degrabă crearea unei comunități active în jurul GameShop.ro. Vizitatorii au posibilitatea să încerce jocurile chiar la fața locului, atât pe console, cât și pe PC (la festivitatea de inaugurare invitații s-au delectat cu Mortal Kombat pe Xbox 360 și Tekken 6 pe PlayStation 3). De asemenea, GameShop.ro Concept Store urmează să fie gazdă a numeroase evenimente și concursuri dedicate iubitorilor de jocuri, magazinul fiind gădit din start pentru a accommoda asemenea desfășurări de forțe. Să sperăm doar că stocul va fi din ce în ce mai variat și bogat în viitor.

ATARI RENUNȚĂ LA CRYPTIC



Atari, publisher-ul veșnic falimentar și plin până la gât de datorii, a anunțat că renunță la finanțarea studiourilor Cryptic, argumentând că, din punctul său de vedere, acestea nu mai sunt viabile financiar. Bineîntele, având în vedere faptul că doar anul trecut Cryptic a părat circa 8 milioane de dolari fără să aducă și ceva profit companiei, motivația publisher-ului este destul de plauzibilă. În fine, tot prin comunicatul de presă mai este precizat și că suportul oferit jocurilor Champions Online și Star Trek Online nu va inceta, iar dezvoltarea MMORPG-ului Neverwinter își va continua cursul.



HITMAN: ABSOLUTION ANUNȚAT OFICIAL

Așadar, totul este acum oficial. IO Interactive a recunoscut că lucrează la Hitman: Absolution, noul sequel dedicat asasinului chei cu „part number” 640509-040147 tatuat pe ceafă și cravată roșie. Jocul este dezvoltat pentru PC, Xbox 360 și PlayStation 3, cu ajutorul engine-ului grafic proprietar Glacier 2, iar data de lansare fost stabilită pentru „cândva în 2012.” În materie de gameplay, vom avea parte de un amestec al primelor jocuri din serie, dar și de o mulțime de elemente noi pentru franciza Hitman. Acțiunea jocului ne va oferi un Agent 47 trădat de cei apropiati și vânători de poliție, care va trebui să ducă la final unul dintre cele mai periculoase contracte de până acum. Producătorii ne promit o conspirație sinistru, o călătorie de regăsire a sinelui, mult sânge, acadele pentru ochi, mai mult sânge, plus o poveste care ne va lăsa cu pampers-ul în vine. Hitman Absolution va fi prezentat în premieră la E3.

ALIEN LA CREATIVE ASSEMBLY

Producătorul britanic Creative Assembly, cunoscut special pentru jocurile sale de strategie Total War, are în dezvoltare un nou joc bazat pe licența Alien, despre care, pentru moment, nu se cunoaște absolut nimic în afara faptului că este inspirat din primul film horror al seriei Alien, produs de către genialul Ridley Scott în 1979, și că este destinat doar consolelor. Deci, nu prea are sănse să fie RTS. Reamintim că oamenii de la Creative Assembly au mai cochetat cu consolele (Viking: Battle for Asgard și Spartan: Total Warrior) în trecut, dar nu prea au reușit să se impună și în domeniul action-ului de consolă. Să sperăm că au învățat din greșeli. Sau că fac un RPG.



SUPER STREET FIGHTER IV: ARCADE PC ÎN IUNIE

Prin intermediul website-ului oficial, Capcom a anunțat că versiunea PC a jocului Super Street Fighter IV: Arcade va fi lansată în Europa la începutul lunii iunie, atât sub formă de conținut extra pentru posesorii jocului Street Fighter IV, cât și în versiunea retail.

MASS EFFECT 3, AMÂNAT

Casey Hudson, producător executiv pentru saga Mass Effect, a anunțat că cel de-al treilea joc din serie va fi lansat în primele luni ale anului 2012, motivând că Bioware mai are nevoie de timp pentru a face jocul mai mare, mai cu vână de RPG, cel mai bun din serie... tra-la-la. V-ați prins voi... Problema este că un individ de la Electronic Arts a dezvăluit că, de fapt, amânarea se datorează faptului că Bioware dorește să facă jocul mai accesibil pentru jucătorii de ocazie, fiind astfel necesar să regândească mai multe mecanici de joc astfel încât Mass Effect 3 să fie mai... shooter sau, citându-l chiar pe respectivul nene: „equivalent of shooter-meets-RPG”.



P

PREMIERĂ PENTRU PIATA DIN ROMÂNIA:

MILLENNIUM BANK OFERĂ PRIMUL CONT CURENT CARE NU NECESITĂ NICIO VIZITĂ LA SUCURSALĂ

În premieră pentru piata din România, Millennium Bank oferă un cont curent pentru a căruia deschidere nu este necesară nicio vizită la bancă. Pachetul e-Cont este gratuit și conține un cont curent în lei, card de debit Visa Electron, precum și serviciile Internet Banking și Call Center.

Pentru a satisface nevoia de mobilitate a clienților dinamici, banca a creat și o aplicație de tip smartphone banking. Cu ajutorul acesteia, utilizatorii de terminale inteligențe - smartphone-uri și iPad-uri - pot vizualiza toate produsele contractate de la Millennium Bank și efectua tranzacții financiare. Aplicația este concepută special pentru smartphone-uri și poate fi descărcată și folosită gratuit.

Procesul de deschidere a unui e-Cont presupune doar completarea unui formular online. Toată comunicarea necesară dintre bancă și client este apoi realizată prin telefon și prin curier. Clientul primește, la adresa aleasă de el, contractul pe care trebuie să-l semneze, împreună cu toate informațiile necesare despre produs. După ce semnează documentele, clientul le înapoiază curierului pentru a fi livrate băncii. Toți acești pași nu implică niciun cost pentru client.

„Millennium Bank este un jucător inovator pe piața locală, urmând strategia implementată de grupul Millennium bcp în toate țările în care este prezent. În linie cu această strategie, am lansat un canal integrat de direct banking care răspunde perfect nevoilor clienților dinamici. Astfel, vom explora o piață de nișă cu potențial mare și un canal de distribuție ale cărui limite sunt virtual inexistente”, a declarat Nuno Alves, Director Executiv la Millennium Bank. Pe lângă avantajele de a fi comodă și flexibilă, deschiderea e-Cont este și gratuită. Beneficiile contului mai includ și zero comision pentru administrarea contului curent în lei și pentru retragerile de numerar la bancomatele Millennium Bank, zero comision de administrare pentru card în primul an de folosire, acces și administrare fără costuri pentru serviciile Internet Banking și Call Center. De asemenea, banca nu percepe niciun comision pentru plățile interbancale în lei efectuate prin Internet Banking sau Call Center, clienții achitând doar comisionul TransFond.

Campania de promovare a produsului e-Cont include un concurs cu premii consolidate. Inspirat din avantajul principal al e-Contului, și anume posibilitatea clientului de a beneficia de produse și servicii bancare fără să fie nevoie să facă vreo vizită la bancă, concursul premiază cele mai ingenioase idei de a efectua în interior activități care, în mod obișnuit, presupun deplasarea în exterior. Cele mai reușite fotografii și filmulețe care ilustrează astfel de activități vor fi premiate cu un Mini One, un scuter Vespa, o bicicletă BMW și, săptămânal, cu 200 de euro. Mai multe detalii sunt disponibile pe www.millenniumbank.ro.





WARGAME: EUROPEAN ESCALATION

Focus Home Interactive a anunțat că studiourile Eugen Systems (producătorii jocurilor Act of War: Direct Action și R.U.S.E.) au în producție un joc de strategie real-time a cărui acțiune va avea loc în perioada anilor 1975–1985. Intitulat Wargame: European Escalation, acesta este produs exclusiv pentru PC și va prezenta o istorie alternativă a continentului european, unde armatele membrilor Tratatului de la Varșovia se găsesc în conflict deschis cu forțele NATO. Mai multe detalii despre subiect vor fi oferite abia cu ocazia E3-ului din acest an.

UN NOU FILM TOMB RAIDER

JK Films ne-a informat că și-a unit forțele cu Mark Fergus și Hawk Ostby, tipii responsabili de scenariul primului film Iron Man, pentru ca în 2013 să aducă pe marele ecran o nouă aventură a doamnei Croft. Filmul se dorește a fi un reboot al seriei și va urmări originile legendare eroine. Și, da... este fără Angelina Jolie.



GOTHAM CITY IMPOSTORS

Monolith Productions a anunțat că lucrează la un joc first-person shooter multiplayer bazat pe universul liliacului feroce, care va oferi jucătorilor satisfacția de-a purta chiloții lui Batman în scopul de a-l invăta pe Joker că bătaia este ruptă din Rai sau vice-versa... doar că fără partea legată de chiloți. Gotham City Impostors va permite combatanților să-și personalizeze preferatul cu gadgeturi și o sumedenie de costume, astfel încât să ofere mulțumirea de sine după crearea unui avatar (aproape) unic. Acțiunea sa va avea loc în arene inspirate din benzile desenate ale celor de la DC Comics, unde vor avea loc meciuri săngeroase 4 vs. 4. Gotham City Impostors va fi publicat de Warner Bros doar în format digital pentru PC, Xbox 360 și PlayStation 3.



ASSASSIN'S CREED: REVELATION

Ubisoft a recunoscut în mod oficial că lucrează la ultimul capitol al seriei de jocuri Assassin's Creed. Cel puțin dacă vorbim de aventura lui Altaïr Ibn la-Ahad și Ezio Auditore da Firenze. Și tot pe atunci precizăm că publisher-ul francez s-a spovedit în exclusivitate celor de la Game Informer despre ceea ce va fi Revelations. Acțiunea jocului va fi plasată în jurul anului 1510, unde îl vom găsi pe Ezio îmbătrânit, trecut de vîrstă de 50 de ani. Omul călătoarește spre Constantinopol, Istanbulul de azi, în căutarea unor sigilii ce-i oferă posibilitatea să intre în pielea strămoșului său, Altaïr. Cu siguranță, mai multe detalii despre subiect vor fi făcute publice odată cu apropierea datei de lansare. Spațiul de joc va fi împărțit în cinci zone care vor putea a fi deblocate progresiv. Este vorba despre districtele Constantin, Beyazid, Imperial și Galata, toate din Istanbul, iar apoi Cappadocia secoului VI îHr, o vastă regiune a Imperiului Persan. În materie de armament, vom avea parte de câteva jucării noi, precum „hookblade” – unealtă ce va putea fi utilizată pentru a naviga mai ușor prin oraș, într-un mod asemănător cu stilul de navigare din Bioshock Infinite. De altfel, Ezio a devenit expert în bombe și explozibili, fiind de această dată capabil să-și confeccioneze singurul nu mai puțin de 300 de tipuri de bombe, prin intermediul unui sistem nou de crafting. Tot în materie de gameplay, în Revelations vom avea parte și de o regădare a mecanicii sistemului Eagle Vision (redenumit Eagle Sense), care va permite jucătorului să analizeze drumul parcurs de un NPC, oferindu-i acestuia posibilitatea de a pregăti și ceva capcane pe traseu. Implementarea turnurilor zonale „Borgia” a fost și ea îmbunătățită, Ezio fiind acum nevoie să slăbească mai întâi prezența templilor din zonă, prin îndeplinirea mai multor misiuni în această privință. Abia apoi va putea fi îndepărtată influența turnurilor, iar în locul acestora, Ezio își va putea amenaja ascunzători cu rol de bază. În plus, Revelations va introduce un sistem de quest-uri secundare cu proprietăți dinamice, producătorii încercând să ofere puțină acțiune zonei în care te află la un moment dat. Ca un bun exemplu, dacă ai butonat Red Dead Redemption, probabil îți amintești de momentele în care un hoț fura trăsura sau calul unui fermier sau când o fată era violată în timp ce tu, jucătorul, erai pe urmele unui alt răufăcător. Aceste misiuni secundare vor avea rolul de a ne oferi un grad mai mare de interacțiune cu lumea jocului și sunt mereu binevenite. Nici partea tehnologică nu a fost ignorată, Ubisoft Montreal anunțând că utilizează o tehnică de captură facială (MoCap) asemănătoare cu cea văzută la lucru în L.A. Noire. Viitorul sună bine, nu-i așa?

ARMA 3, ANUNȚAT OFICIAL

Böhemia Interactive a dezvăluit că lucrează la shooter-ul first person cu gene de simulator - ARMA 3 - care, în 2012, ne va plasa în bocanci căpitanului Scott Miller, singur supraviețuitor al unei divizii NATO trimisă să vâneze secrete militare în teritoriul inamic. Conform producătorului ceh, campania de joc va fi una dinamică, cu foarte multe elemente decizionale care vor permite modificarea poveștii. Mai merită precizat și faptul că jocul va fi lansat exclusiv pentru PC în vara anului viitor, iar mai multe detalii vor fi oferite cu ocazia E3-ului din acest an.



RAGE VA FI LANSAT CU TOT CU EDITOR

Tim Willits, directorul de creație și co-proprietarul id Software, a declarat pentru PC Gamer că versiunea PC a lui Rage, hibridul first-person shooter/racer post-apocaliptic dezvoltat cu noul engine id Tech5, va fi lansată cu o versiune completă a level editor-ului, în ciuda faptului că nenea John Carmack, fondatorul id Software, se leova cu pumnul în piept prin Game Informer că sistemul de control este optimizat în primul rând pentru controllere și că, din punctul lor de vedere, piața principală de desfacere va fi cea destinată consolelor. Probabil, doar că fără suport dedicat pentru moduri

SE VOR LANSA

Dungeon Siege III	PC, X360, PS3	Square Enix
Alice: Madness Returns	PC, X360, PS3	Electronic Arts
Duke Nukem Forever	PC, X360, PS3	2K Games
Hunted: The Demon's Forge	PC, X360, PS3	Bethesda Softworks

FOTO-VIDEO

Pentru detalii și înscriere vă rugăm să accesați www.chip.ro/workshop

„Acum știu și înțeleg DSLR-ul meu.”

„În sfârșit am înțeles: AM NEVOIE DE UN DSLR!”

SEMINAR: Introducere în fotografia digitală

11 iunie 2011
București

STRUCTURA SEMINARULUI „INTRODUCERE ÎN FOTOGRAFIA DIGITALĂ”

Seminarul se va desfășura pe parcursul unei singure zile și are ca scop familiarizarea participanților atât cu aspectele pur tehnice ale fotografiei, cât și cu regulile de compoziție și cromatică.

Pentru orice alte informații vă stăm la dispoziție pe e-mail, marketing@3dmc.ro, sau la numărul de telefon 0722 523 135, Leonte Mărginean.

CURS TEORETIC

- Tipuri de aparete fotografice. Caracteristici, avantaje și dezavantaje.
- Explicarea noțiunii de rezoluție și a modului în care este generată.
- Modul de funcționare a elementelor optice.
- Lumina și balansul de alb. Reglarea corectă a acestuia din urmă.
- Moduri de focalizare și folosirea eficientă a acestora în diverse situații.
- Utilizarea corectă și eficientă a programelor aparatelor foto.
- Meniurile aparatelor foto: ce este necesar și în ce situație?
- Reguli de compoziție: care este diferența dintre o poză și o fotografie?

Motto:
Bună-i viața de spion
când te-arunci din avion.
Nu mai e ca tine om
decât poate-Alain Delon

Codename <47

DEATH TO SPIES 3

GEN ACTION/STEALTH PRODUCĂTOR HAGGARD GAMES DISTRIBUITOR 1C PUBLISHING LANSARE Q4 2011 ONLINE DEATHTOPIES-THEGAME.COM PLATORME PC, X360

Cum genul stealth se arată în luniile astea, cei puțin până la venirea următorului Hitman, Splinter Cell sau Thief 4, producătorii seriei Death to Spies profită pentru a lansa jocul lor cu numărul trei. Ar trebui să fi auzit de Smersh, măcar pentru faptul că m-am căzut de mi-a căzut un sfert din podoaba capilară cu Moment of Truth pentru a vă oferi un review cinstit. Ok, nu spun că nu mi-a făcut plăcere, dar n-am mai întâlnit jocuri atât de grele din vremea de glorie a arcade-ului. Da, Haggard Games se pricepe de minune să facă viață jucătorului grea, pedepsind aproape orice greșeală măruntă cu un mișanfeld către ecranul. Partea mai tristă a venit în primele două DtS-uri din doza suplimentară de dificultate pe care a adus-o interfața deloc ergonomică și prietenosă, ajutată din plin de AI-ul imprevizibil (la modul negativ) și adesea inconsecvent, alături de controlul greoi și aproape complet neficient când venea vorba de folosit arme de la distanță. Totuși,

se pare că haggarzii și-au spus că a treia-i cu noroc. Ce-idrept, aș fi preferat de departe un nou Hitman, dar se pare că tăticii lui sunt deocamdată preoccupați de chestii mai păroase și scăboase aducătoare de review-uri negative sau de caricaturizarea Japoniei medievale decât de agentul 47, a cărui următoare aventură este o certitudine, însă una care nu se știe prea clar când anume se va concretiza într-un action stealth de calitate, așa cum ne-am obișnuit. Rămân aşadar la mila serviciului de contraspionaj rusesc, o contradicție în termeni și totodată ceva neplauzibil în practică dacă mă iau după experiența frumoasă, dar cel puțin la fel de frustrantă și letală, pe care am avut-o până acum în pielea protagonistului lor preferat, Căpitán Strogov.

Gata de interogatoriu



Ai dreptate să-ți dai duhul!

Unde-s trei, de cap te ie!

Poate cea mai importantă veste pe care am primit-o a fost că nen-tu Strogov nu mai mișună singur prin niveuri, ci este însoțit de Viktor și Olga, două personaje complementare ca abilități și tehnici de infiltrare. Asta mă duce cu gândul oarecum la Commandos și Hidden & Dangerous, două serii de succes, care mi-au adus numeroase ore de distracție. Se pare că vei putea comuta manual oricând între personaje pentru a-ți croi drum



După interogatoriu

spre obiective. Deja îmi infloresc în minte idei de scriere manuală a acțiunilor fiecărui și sincronizări improbabile pentru efecte spectaculoase sau cel puțin posibilitatea de a stabili niște atitudini și comportamente generice pentru personajele în repaus, însă, din căte am văzut că știu cei de la Haggard despre inteligență artificială, am impresia că experiența va semăna mai degrabă cu The Lost Vikings. Cum nu se aude absolut nimic de un multiplayer cooperativ, nu pot decât să sper că abilitățile și gadgeturile fiecărui, deocamdată învăluite într-o ceată densă, vor compensa lipsa generală de inovație, într-o oarecare măsură.

Greu la deal cu boii mici

Dacă vă numărați printre extrem de puținii care au avut bunăvoie să incerce primele Death to Spies, nu vă condamn abandonul total încă de la prima misiune. Au fost jocuri înforțător de dificile și frustrante, dar care pe mine unul m-au ținut lipit de monitor prin gameplay-ul totuși organic rezultat în egală măsură din intenția producătorilor și din stângăcia acestora de a pune în practică și defini clar concepțele de gameplay. Se pare că Haggard a plecat urechea la urlele deznașădăjute ale celor care s-au aventurat prin creațiile lor și că, de data asta, jocul va fi ceva mai iertător. Mai bine zis, jucabil. Din experiențele colegilor de bresă care au avut ocazia să incerce un demo timpuriu pe viu, aud că într-adevăr druhul spre victorie a devenit oarecum mai supotabil, însă nici pe departe ușor. Și-a făcut loc și Spy Sense, un mod

special de vizualizare care suplineste utilizarea excesivă a hărții din titlurile anterioare, informându-te că de suspicioase sau alertate sunt NPC-urile din imediata apropiere. Parțial, mă gândesc că decizia asta, oricum salutară în cazul particular al seriei DtS, se datorează versiunii de X360 - o premieră pentru Haggard - dezvoltată în paralel cu cea de PC. În orice caz, noul engine, despre care producătorii spun că înglobează cele mai recente tehnologii, nu impresionează în mod deosebit cu grafi-

ca sau animațile oferite. După cum arată (nu neapărat râu, ținând cont că poznele sunt dintr-o variantă alpha), Death to Spies 3 poate să fi apărut la fel de bine acum câțiva ani. Trebuie să menționez însă că în Moment of Truth am avut surpirze vizuale deosebit de plăcute, nu din perspectivă tehnică, ci decurgând din designul inspirat al anumitor locații, care a reușit să creeze atmosferă și să dea identitate unui joc cu multe probleme tehnice, dar creat cu sinceritate și multă ambīție de o echipă Tânără și nu foarte experimentată. De data asta, rusnaciile noștri vor vizita locuri din America de Nord, Cuba și Europa, în ton cu specificul Războiului Rece care dă contextul misiunilor pe care vor trebui să le ducă la bun sfârșit. Dincolo de arsenalul îmbunătățit de abilități de luptă corp la corp și eliminare rapidă a inamicilor, apar și mini-game-uri, precum spargerea incuietorilor și, favorita tuturor timpurilor, otrăvirea băuturilor și a mâncărurilor.

The man who wasn't there

Mă aștepț ca jocul să prindă ceva mai bine decât primele două, dar s-o dea în bară cel puțin la fel de crunt în privința ergonomiei, AI-ului și a sistemului de control pe durata schimbului de focuri (tactică oricum deloc incurajată de specificul DtS, dar aberant de greoie când se impune să folosești), mai ales că în ecuație și-a făcut acum loc și cuvântul de ordine: multiplatform.

Din nefericire, în continuare nu prea văd cum un joc de nișă - și mult mai grav - de categorie C să le aducă studiourilor destui banii înapoi încât să poată crește semnificativ valoarea de producție a viitoarelor titluri. Poate că ar trebui să facem toți precomandă, cu singura condiție ca un eventual Death to Spies 4, cu mult mai bun, să ne fie livrat gratuit în pragul ușii, chiar de către designerul șef al echipei, pe o tavă plină cu gogoși delicioase și sirop de brad.

Caleb

Tancul ăsta pică la țanc



BATTLEFIELD 3 BACK TO KARKAND

2014... Băsescu aplaudă inițiativa lui Obama de a șterge Irakul de pe hartă

GEN FPS PRODUCĂTOR DICE DISTRIBUITOR ELECTRONIC ARTS LANSARE TOAMNA 2011 ONLINE WWW.EA.COM/UK/BATTLEFIELD3 PLATOFME PC X360 PS3

Cât de schimbătă va fi lumea în trei ani? Suntem în 2011 și vedem destule tâmpenii în jurul nostru, care par că am vrea să se termine cât de curând. Câte dintre ele vor fi înca trei ani? Anul patru cu care deja te chinui de doi? Ratele la creditul deja refinanțat de două ori? Mașina pe care ai promis că o schimbi de acum trei ani? Dar războiele care ni s-au promis a fi gătite în prima săptămână a mandatului lui Harap-Negru Hussein Obama? Ce zici? Ele se vor sfărși până atunci?

Ai spus că acum, după ce l-au făcut praf și pulbere bin Laden, nu ar mai avea ce căuta prin partea aia a lumii. Saddam e făcut arăște, bin Laden zace undeva pe fundul mării în pungi de un kilogram, arme de distrugere în masă s-

demonstrat că nu au existat decât în paranoia lui Bush... acum ce motiv mai pot invoca pentru a putea controla și mai mult din petrolul regiunii? O să se arunce vreun amărât în aer cu Casa Albă, iar serviciile secrete vor descoperi un nastur originar din cine și te puț petrolier pe care vor trebui să-l secătuiască la interogatoriu.

Toată această polilogie are și un sens. EA și DICE ne pregătesc pentru anul acesta un Battlefield 3 a cărui acțiune se petrece în anul 2014 și care are ca locație eternul Est Sălbatic. Eh, nu chiar toate misiunile vor avea loc la arăbeți, dar trailer-ele de prezentare ale jocului (de până acum) ne duc în minutul spațial al Kurdistaniului iranian. Mă întreb, ce mai pot avea de distrus acolo, că doar au făcut o treabă excellentă până acum? Dar slavă zeilor, este doar un joc... poate nici nu mai prindem 2014, căci trebuie să trecem mai întâi prin 2012 și cred că toți ați văzut deja filmul.

Noua aventură a US marine-ului

Fără niciun fel de legătură cu Battlefield: Bad Company, Battlefield 3 vine în continuarea seriei începute cu Battlefield 1942 și continue cu Battlefield 2. O simplă coincidență de nume și producător, jocul de față introduce personaje și conflicte complet noi și, mai ales, un foarte, foarte nou motor grafic.

Frostbite 2 este cea mai nouă minunăție a celor de la DICE. Un motor grafic special conceput pentru a

The war is on!

putea pune în practică toate ideile producătorilor ne promite că ne va da pe spate. Jurnaliștii aflați la prezentarea oficială a jocului de la GDC au rămas cu toții marcați de spectaculozitatea, anvergura și realismul imaginilor pe care le-au putut vedea în demo. Frostbite 2 va permite jucătorului nu doar să tragă prin perete, dar și să distrugă în mare parte mediul înconjurător, în funcție de armele de care se folosește. O imagine de-a dreptul impresionantă dintr-un trailer este momentul în care un infanterist american dăărămă fațada unei clădiri immense cu un lansator de rachete, încercând să învețe minte un lunetist șugubăt. Sper din toată inima că acea imagine să nu fie singura de gen și, mai ales, să nu fie scriptată. Cum ar fi să alegi de demență în multiplayer, cu un lansator în spinare, nivelând tot ce-ți stă în cale? Vă spun eu, ar fi minunat.

Deschide că mă cac pe tine!

după cum spun el, trebuie să controleze cumva jocul, iar dacă Blackburn trebuie să se tărcă pe lângă o bordură, o va face, deși lângă el este un vehicul blindat. Un pic stupid și nelocul lui, dar aşa este în armată.

Ca întotdeauna, un joc de calibrul lui Battlefield vrea să impresioneze prin multiplayer și nu prin single player. Pe lângă posibilitatea de a juca în mod cooperativ, multiplayerul în care îți vânezi fărtății va fi un adevărat mastodont. Hărți ce vor permite un dezmat general între 64 de oameni, avioane cu reacție... ce nici cu mințea nu visai. Cât de spectaculos trebuie să fie să te dai cu avionul cu reacție, să trosești amărașteni cu bombardarea în timp ce treci cu viteza sunetului pe deasupra lor? Din nefericire, nu sunt disponibile, momentan, nici un fel de trailer-e din multiplayer, deci nu știm cu adevărat ampioarea pe care ciomăgeala o va lua, dar sunt convins că jocul își va merita banii.

Koniec



Trec foarte repede peste modul în care va arăta jocul, deoarece nu cred că mai există persoană care să nu se aștepte la o revelație grafică de la asemenea producători. Mai important este costul pe care aceste minunății grafice îl vor cere de la sistem. Iată că Patrick Bach, producătorul executiv al jocului, se leagă de problema mea cea mai spinoasă din cadrul războiului între consolă și PC. Cum e posibil ca cerințele de sistem să crească exponențial la jocurile pe PC, iar cele de pe console sunt la standardul de acum cinci ani, deși arată și se comportă la fel de bine? Dacă nu chiar mai bine.

Așa că d-nul Bach ne-a spus că a fost neapărată nevoie să construiesc acest engine nou, fără de care erau pierduți. La prezentarea de la GDC, versiunea jocului ce ruia pe monitoare era un pre-alfa neoptimizat, dar care mergea excelent pe un sistem stas al momentului.

Așa că după șmirgheluire, finisare și optimizare, este posibil să avem un produs care să meargă ca uns pe sistemele pe care deja le avem. Ar fi un mare salt înainte.

Unde, când și cum

Prea multe despre povestea jocului nu este dezvăluit de producători. Tot ce știm este că nu vom mai sări între personaje, ci vom intra în pielea sergentului Henry Blackburn, cu care ne vom plimba prin Teheran, Paris și New York, în căutarea zilei de mâine. Blackburn nu este un Badea Cărtan al viitorului, căci nămâniu nu-i place mersul pe jos, deși face piciorul frumos. Așa că sergentul nostru va avea tot felul de mijloace de locomotie, cu care va ajunge din punctul A în punctul B, eventual trecând prin C, în trombă. Cu toate acestea, producătorii nu ne lasă să ne cățărăm în orice mașină peste care dăm pe stradă. Căci





Protezează-mă de viitor!

DEUS EX

HUMAN REVOLUTION™

GEN ACTION RPG PRODUCĂTOR EIDOS MONTREAL / NIXXES SOFTWARE DISTRIBUATOR SQUARE ENIX LANSARE 26 AUGUST 2011 ON-LINE WWW.DEUSEX.COM PLATFORME PC X360 PS3

In caz că n-ați fost pe felie, am inceput anul cu un preview pentru Deus Ex 3, unde v-am prezentat cu tremur în scris și un mare nod în gât promisiunile producătorilor de a face un joc fidel primului venit al seriei, așa cum ne-a plăcut și l-am butonat în draci anii de-a rândul. Normal că am pornit neincredător, fiindcă atitudinile recente ale multor case de producție consacrate nu lasă loc de optimism în privința jocurilor pe care le au în lucru, în special calculatoriștilor mai bătrâni, care au văzut una-alta la viețile lor virtuale. Ei bine, zilele astea am avut nesperat de oportuna ocazie de a butona

un build în lucru, pus la dispoziție de distribuitor în schimbul condiției de a nu face și publica nicio captură de ecran din el. Așa că, oricăr de tare m-ar mâncă să împărtășesc cu voi vizual punctele care mi-au atras atenția, va trebui să mă rezum la cuvinte. N-am de gând să relau ce-am spus în ianuarie, cel puțin nu intenționat, așa că, pentru primele detalii despre producție, vă invit să răsfoiți respectivul număr al revistei.

Speranța Reloaded

Există o vorbă care sună astfel: „să crezi jumătate din ceea ce vezi și nîmic din ce auzi”. Un mare adevară, după care m-am ghidat și eu în privința reboot-ului Deus Ex. Nu incap vorbă, mi-a plăcut ce-am văzut în trailer, aproape că nu-mi mai pot imagina franciza fără ele. În



categoriilor de jucători exact provocarea pe care o doresc. Eu unul m-am avăntat curajos direct pe Give me Deus și nu am regretat deloc. La o adică, n-am conceput să joc nici prima interacție pe altceva în afară de Realistic (de la Thief mi se trage), iar cotonogea crânceană pe care nu întârzi s-o primești aici la cea mai mică greșelă m-a încântat peste măsură, transformând stilul-mi caracteristic de ninjalău explorator non-lethal, ca să zic așa, într-o experiență plină de adrenalina și suspans.

Pe implanturile lui JC, Deus Ex s-a întors printre noi!

Odată ce am putut răsufla ușurat, văzând că cele mari temeri în privința lui Human Revolution mi-au fost risipite și înlocuite de încântare pură, mi-am dat seama că jocul „se simte” exact ca primul titlu din serie, dar... mai mare și mai bun! De la interfață la sistemul de inventory, notițe și distribuire a punctelor de skill (de fapt, punctele de augmentare, fiindcă întreg sistemul de skill-uri a fost contopit cu implanturile), felul în care poți combina obiecte și îmbunătăți sau modifica arme, simțit pur și simplu acasă. Noua experiență este cel puțin la fel de bună ca primul Deus Ex la vremea lui și respectă îndeaproape caracteristicile care au făcut din acesta un succes răsunător. Ba mai mult, corectează și anumite neajunsuri, cum ar fi acțiunea excesiv de lentă a săgeților tranchilizante care născut mulți peralbi acum mai bine de zece ani. Până și sentimentul de plărire ușor naivă pe care-l dă mișcarea protagonistului în 1st person trimis spre trecut (mă refer la o oarecare lipsă





aparentă de inerție când te deplasezi normal), dar într-un sens că se poate de bun. Fiindcă altfel animațiile sunt unele de zile mari și am fost surprins în mai multe rânduri până și de mimica partenerilor de conversație. Ok, nu este la nivelul impresionantului L.A. Noir, dar mi s-a părut mai mult decât decentă. Că tot suntem la capitolul grafică, mă declar pe deplin satisfăcut de ce a realizat echipa până în prezent, cu toate că, fiind încă în lucru, jocul are niște filmulete pre-render de rezoluție mai joasă, iar anumite texturi cam spălăcite sunt parcă rupte din vreo versiune de consolă (de fapt, prompt-urile afișate pe durata tuturor video perfect integrate în gameplay arată butoane de X-box, însă n-are rost să emit judecăți, fiindcă nu pot decât să presupun că au incropit și ei cum au putut mai bine preview build-ul ca să ne putem face o părere). Niciodată lucrul la efecte speciale și iluminare nu mi s-a părut încă gata, inclusiv partea de umbre, iar anumite fundaluri, cum ar fi orașul văzut prin sticla ascensorului, lasă suficient loc pentru detaliu. Cu toate acestea, direcția artistică se dovedește de mare efect, iar lumea de joc cufundată în nuanțe portocaliu-gălbui evocă foarte bine aroma cyberpunk, chiar dacă până la Blade Runner ar mai fi ceva teren de acoperit. și astă fără a pierde undeva pe drum „aceea ceva”-ul predecesorilor. Despre voice acting, numai de bine, la modul generic, fiindcă recunoști, anumite părți vocale nu-mi-au lăsat impresia că s-ar găsi în formă finală. și, cu toate acestea, este atât de bun încât nu mi-ar păsa cătușii de puțin de niciun mic defect întâlnit până acum și l-ăs juca până la capăt și în stadiul de finisare în care se află acum. Cei din

echipă s-au întrecut pe ei însăși, făcând ceea ce-mi pare nu numai unul dintre cele mai incitante jocuri ale lui 2011, ci de-a dreptul o punte peste timp, care adună tot ce e mai bun din ultima decadă (și ceva) de gaming.

Ultima barieră: nerăbdarea

Secvența introductivă, cu misiunile aferente, dar și plimbarea prin hub și rezolvarea de sarcini principale sau povestioare secundare apărute spontan, dar natural, m-au pus într-adevăr pe jar. Fluiditatea este rareori interrupță de un ecran de încărcare nu extraordinar de lung, însă o bună parte din tranziții sunt rezolvate foarte eleganți, prin intercalarea unor filmulete care-ți mențin viața interesul, pe fundalul căror are loc încărcarea zonei în care dorești să intri. Lumea de joc se simte exact cum ar trebui să fie într-un cyberpunk care se respectă, iar conversațiile mi-au rezervat și ele niște surpirze extraordinare de plăcute. Bunăoară, sistemul nu-ți oferă posibilitatea de a spune replici ca atare, ci să abordezi subiectele disponibile și să adopti, când este cazul, atitudinea pe care o găsești nimerită față de fiecare personaj în parte. Poți, după context, să fi agresiv, empatic, să lauzi sau să critici, să te justifici sau să tai macaroana, să amenință sau să-ți oferi umărul unui cap plângăios. Fiecare personaj întâlnit este însă un amestec format din trei coordonate de personalitate distincte: alpha, beta și omega. Cu ajutorul nano-augmentării sociale, care-ți oferă un indicator grafic, în timp ce ascultă spusele interlocutorului, poți să-ți faci o idee generală despre personalitatea și motivațiile lui, pentru ca apoi să preiei inițiativa și să-ți abordezi cum

ți se pare mai potrivit pentru combinația de trăsături pe care ai reperat-o. Nu există mereu rețete sigure pentru succes, dar minigame-ul îți poate oferi adesea informații, obiecte și în general un grad de cooperare mai bun și posibil chiar rezolvarea anumitor situații. Este excelent cum, la finalul primei misiuni mai ample, poți alege să faci din vorbe liderul teroristilor. Ai la dispoziție oricând calea agresivă, care poate conduce la execuțarea ostaticului, pe când la fel de bine ai ocazia să-l convingi prin logică și empatie să elibereze ostaticul și să-și vadă de drum sau, prin cuvinte meșteșugite, să te apropii de el suficient că să-l dezarmezi și să-l capturezi viu. Iar ceea ce alegi în astfel de puncte cheie are întotdeauna impact și pe termen mai lung (unde în mod evident n-ai cum să le impaci mereu pe toate, în special de la un punct încolo), așa că m-am trezit gândind pe un număr foarte mare de planuri fiecare mișcare și conversație.

Ai-ului NPC-urilor oscilează între acceptabil și surprinzător de vicin, cu toate că am observat dezamăgit că într-o misiune anume când trebuie să te foilezi în secția de poliție, milițienii alertați nu te prea urmează între niveluri sau prin gurile de aerisire, iar în schimbulile de focuri nu sunt întotdeauna suficient de agresivi (cu toate că m-am ales de mai multe ori cu un flashbang în cover urmat prompt de un asalt soldat cu un plumb întră dinții). Dacă alegi o dificultate sporită, până și hacking-ul se dovedește un minigame extrem de inspirat, contra timp, generator de adrenalina și deloc plăcitor, indiferent de câte ori îl reieci, care presupune să capeți acces la un nod de date anume pe sisteme create aleator, cu tot felul de trigger, tehnici și obiecte externe utilizabile exclusiv în această îndeletnicire. Sosind că jocul nu pune pur și simplu pauză când te apuci de săptămâni de sisteme de securitate, poți avea neplăcuta (dar totodată plăcută) surpriză ca, odată ce ai reușit să hacking-uești un terminal, să te trezești cu o patrulă întrebându-te de sănătate cu partea guralivă a armei din dotare.

Cu degetele-nrcrucișate

Ar mai fi multe de spus, dar mai bine le păstrează pentru negreșitul review. Credeți-mă pe cuvânt că, din ce am experimentat până acum, Human Revolution depășește orice speranță pe care am avut-o pentru continuarea seriei. Voi sta ca pe ace până apare, la sfârșitul lui august, dacă nu cumva suferă vreo amânare, reluat sporadic preview build-ul de care am devenit deja dependent. Încă trei luni, încă trei luni...

Caleb

Nu lăsați Locuința Digitală deschisă...

Securitate imbatăbilă pentru rețeaua wireless



Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă.

Cu criptare ce poate fi configurată prin simpla apăsare a unui buton (WPS), Routerul Wireless N Gigabit pentru acasă se asigură că dvs. sunteți singura persoană care știe parola rețelei. Beneficiați în plus de viteze superioare și acoperire Wireless N, conectivitate Gigabit și abilitatea de a prioritiza conținutul audio sau video, pentru o experiență pe Internet fără întreruperi.

Este unul dintre cele mai bune routere existente acum pe piață, la preț excepțional!



Creați-vă propriul spațiu digital.

www.dlink.ro/digitalhome

www.dlinkforum.ro

D-Link
Building Networks for People

PC

X360 PS3



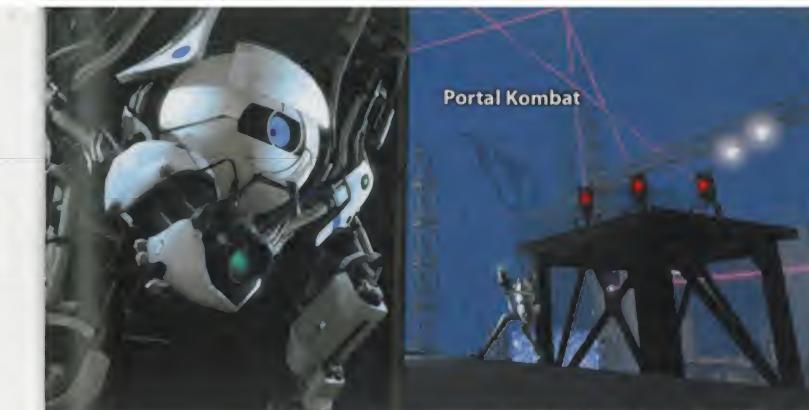
PORTMTAL 2

„This is art. When you hear the buzzer, stare at the art”

www.level.ro

Da, cuvintele de mai jos strâng cel mai bun motto pentru hype-ul imens și pe deplin justificat trezit de strategiile interesante de marketing și genialele clipturi folosite la promovarea lui Portal Doi, continuarea unuia dintre cele mai frumoase jocuri din istoria surprizelor (sic!). În același timp, cuprinde și condiționarea aproape universală a butonacilor de pretutindeni când vine vorba de titluri create de Valve și alte companii devenite într-un mod cvasi-meritoriu adevărate legende - „Dacă-l fac tăticii lui HL, cu siguranță va fi genial”, ca să nu mai punem la socoteală că funcționează și ca detensionare a unei echipe asupra căreia au stat fixate toate privirile, spre care s-au îndreptat speranțe și de la care mai ales se aşteaptă foarte, foarte mult, situație evident generatoare de presiune. Nu întâmplător, sintagma se regăsește chiar în deschiderea acțiunii, când aceeași Chell, după o îndelungată odihnă, se trezește în ceea ce pare o simplă cameră de hotel, dar nu este altceva decât o unitate modulară locuibilă din aceleași laboratoare Aperture prin care s-a preumblat cu niște ani în urmă, învățând să „gândească cu portaluri”, spre marea noastră satisfacție și uimire. Încinta, acum decrepită și revindicată de către proprietarul de drept al aceluia loc, natura, nu mai seamănă deloc cu mediile imaculate pe care le ofereau camerele de cercetare din predecesor. Dar Lumea? Lumea de la Suprafață? Trebuie să existe o scăpare!

Aici intră în scenă Wheatley, un nucleu de personalitate însușit de niște animații incredibile pentru numărul său mic de, ahem, componente, dar mai ales de o prestație actoricească formidabilă a lui Stephen Merchant, care alături de genialul J K Simmons (Cave Johnson) și deja îndrăgita Ellen McLain (GLaDOS, turele) - ea s-a autodepășit și a servit replicile incredibil - reușește să creeze din voice acting o întreagă dimensiune distinctă și totuși naturală integrată în joc, cel puțin la fel de interesantă și jucăușă ca elementele de... well, gameplay în sine. El este salvatorul tău cu două mâini stângi (de fapt, fără mâini), o tonă de personalitate și umor cât pentru toate titlurile Telltale laolaltă. După ce te culege din locul de odihnă, începe să te călăuzească spre ieșirea din labirint, dar „CENZURAT”, după care „CENZURAT” și taman când credeai că „CENZURAT”, atunci „CENZURAT”.



Am pornit cu frica-n picioare...

Mi-e absolut imposibil să scriu lejer despre Portal 2, de teamă să nu vă dau spoiler-e. Practic, orice mic detaliu despre desfășurare sau chiar și vagă mențiune generică riscă să dezumflă balonul ticsit cu surpize, poante, răsturnări de situație și mindfuck meșterit de Valve. Știu, e foarte probabil ca majoritatea celor destul de amabili să-mi lectureze rant-ul să fi terminat demult socotilele cu jocul, însă nu vreau să mă știu vinovat de a ruina chiar și un micron de distracție pentru cei care n-au apucat să-l parcurgă. Și să fiți sănătoși, că aș avea ce strica. Dacă ați jucat primul Portal, cred că știți la ce să vă așteptați. Dar... habar n-aveți! În predecesor, excelenta poveste de fundal, integrată organic într-un puzzle ce oferă o dimensiune de joacă total nouă, alături de prestația impecabilă vocală a lui McLain - ce-i drept, sprijinită de o pană solidă folosită în crearea replicilor - părea mai degrabă un nesperat bonus. Aici, pe lângă faptul că dimensiunea narrativă preia un rol mult mai important, iar nervul actoricesc și replicile sunt absolut geniale, poate cele mai bune închegate la un loc vrednată într-un joc, avem mai multe povești care se desfășoară în paralel. Planurile secundare nu intră niciodată cu boancii în sufletul tău și-ți poți vedea liniștit de firul principal, într-un mod oarecum ipocrit, fiindcă felul în care a fost construit de această dată jocul îmbie la căscăt gura, contemplare și la examinarea tuturor detaliilor, fie ele la vedere sau ascunse. Există destule ițe de legat, numai bine că să-ți faci o idee mult mai clară despre fondul acțiunii și motivațiile din spatele aparentului haosism, însă producătorul a avut grija să nu ofere atât de multe încât să piardă vreo clipă efervescență misterului care învăluie nu doar lumea din Portal, ci și ambiguitatea care a făcut atât de fermecătoare seria Half-Life. Oamenii ăștia știu să învăluie subtilitatea în aparență, să dozeze bine fiecare componentă în parte a unui joc, să și tacă, lăsând jucătorul în postura de actor principal, atunci când este



cazul, jonglând intelligent conceptele și apelând la terturi psihologice care, prin efectul lor, merită toată admirarea, dar care, totodată, ar fi fost de-a dreptul inutile (mai bine zis, imposibile) fără o execuție impecabilă a fiecărei componente în parte.

Cel mai lăudabil mi se pare cum au rezolvat toate condiționările create de primul joc, pornind de la celebrul și scârbos de frecvent uzitatul citat despre tort (închizând definitiv ușa către el, ca să zic aşa) și terminând cu reflexele de gameplay pe care mai mult ca sigur că și le-au format cei care au butonat Portal, dar și cu aşteptările în legătură cu finalitatea narativă și ritmul în care se desfășoară totul.

Totuși, cei excesiv de pragmatici, care doreau continuare a lui Portal pentru strictă plăcere și provocare de a rezolva puzzle-uri (și recunosc că a fost, într-o oarecare măsură, cazul meu) s-ar putea să fie puținul dezamăgiți de abordarea din sequel. Realmente, jocul s-a transformat dintr-un puzzle inovator și inteligent, cu o poveste puternică derulată în fundal, într-un adventure dominat de explo-

Portal 2 - Abridged version

rarea alimentată de narativă și atmosferă, dar constant condimentat cu puzzle-uri ingenioase. Nu înseamnă în niciun caz o schimbare în râu, ba chiar dimpotrivă: Portal 2 valorifică mult mai bine potențialul său de Experiență digitală, depășind, cred eu, „simplul” statut de joc. Nicăi nu pot

vări prea multe detalii fără să n-o dău în spoiler, așa că prefer să-șterg englezete către dimensiunea mai concretă a gameplay-ului.

“There's a hole in the sky through which things fly”
“Really? What kind of things?”

Portal 2 este un joc unic și executat impecabil.

Repet, impecabil. Nu-l pot acuza decât pentru vina de a fi sequel-ul unui alt joc unic și, prin urmare, că elementul central de gameplay (portalurile) nu mai este o nouă atracție de plăcut surprizătoare. În schimb, nu neapărat din teama de a se repeta excesiv, că mai ales din dorința de a explora fațete noi ale conceptului și pentru a



Picturi rupestre



Asociația Dezorientaților Spațiali prezintă:



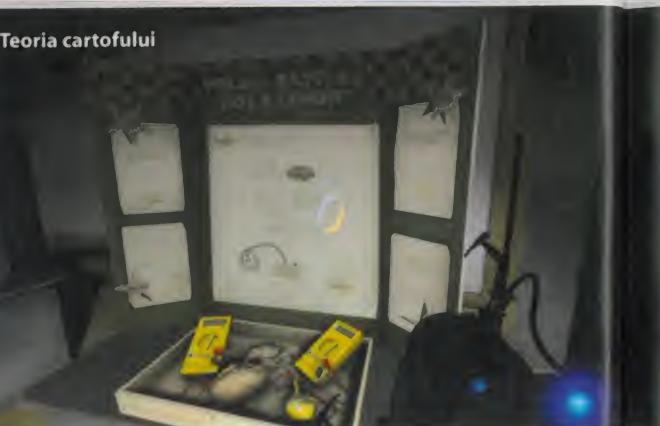


deschide dimensiuni proaspete și interesante în care jucătorul este nevoie să gândească suplimentar, Valve a turnat noi elemente interactive de gameplay. Deși ele puteau complica într-un mod destul de neplăcut jocul, implementarea deșteaptă nu a făcut decât să adauge varietate experienței și să o facă mai distractivă, păstrând însă nucleul simplu și abordabil. Vorbind despre deja (cred) arhicunoscutul gel cu diverse proprietăți, găsești la unor studenți cooptați în echipă care provin din aceeași pepineră care ne-a dat Narbacular Drop, fundamentalul conceptual pentru primul Portal: DigiPen. În prototipul lor, Tag: The Power of Paint, protagonistul putea folosi vopsea de diverse culori pentru a naviga cu succes prin niveluri. Acolo, un soi de vopsea te face să țopăi mai sus, altul îți accelerează mișcarea, iar cel din urmă îți dă aderență la suprafețe de pe care îm mod normal ai aluneca. În Portal 2, adăugarea unui instrument suplimentar de vopsit ar fi fost o complicație cu potențial fatal asupra gameplay-ului, așa că producătorii au optat pentru o variantă mai elegantă, în care gelul se găsește, ca și cuburile din primul portal, în locuri bine stabilite, iar sarcina ta este să te folosești de el optim sau să-l transporti acolo unde crezi că vei avea nevoie de el pentru a progresă. Dacă gelul de sărit și cel care mărește viteza și au păstrat proprietățile din Tag, treia varietate a fost modificată ca efect. Mai precis, oriunde îl împroști, ai voie să plasezi portaluri. Alternarea și combinarea efectelor obținute pe această cale dau niște rezultate extrem de spectaculoase și amuzante, atât atunci când încerci să te propusezi pe tine însuți, cât și când supui diverse alte obiecte supliciului în cauză. În mod ciudat, gelul n-a fost nici pe departe elementul meu favorit din ecuație, ci atenția mi-au captat-o și numele Excursion Funnels, tuneluri imateriale, în care orice obiect intrat este transportat lene pe sensul lui de acțiune, alături de un soi de benzi luminoase transparente, solide, care pot fi folosite atât ca pasarelă improvizată, cât și ca "opritor aerian" de limitare a saluturilor exagerat de lungi, dar și pe post de barieră împotriva tirului deja binecunoscutele turele. Ba mai apăr și platforme care te trimit într-un zbor puternic și rapid într-o direcție prestaibilită, iar vechile biluțe de energie au fost înlocuite de raze laser, cu rol dublu, atât de alimentare a unor dispozitive, cât și pentru distrugere. Razele pot fi manipulate cu ajutorul unui nou tip de cub, folosit la redirecționarea lor, care adeseori dă niște efecte și rezolvări formidabile. Nicu vă imaginați că posibilități deschide imbinarea tuturor elementelor proaspete, mai ales că oricare dintre ele poate fi transportat sau redirecționat cu ajutorul portalurilor. Așadar,

complexitatea rezidă în numărul de variante de acțiune pe care le ai la dispoziție, mai ales de la un punct incolo. Recunoști, primul segment este relativ ușurel, chesție de întăriș având în vedere că jocul poate fi abordat și fără să-i fi butonat în prealabil predecesorul. Așa că, venind deja montat și format în utilizarea portalurilor, ca provocare, deschiderea lasă în mod natural și până la urmă justificat de dorit. Lucrurile devin mult mai interesante în ultima parte, când nivelurile introductive dedicate fiecărui element sunt lăsate în urmă, iar creativitatea celui de la tastatură sau controller este lăsată să zburde liber. De fapt, toată partea de single player suferă oarecum de o dificultate care pentru unii va fi dezamăgitor de redus, probabil și din cauza investiției enorme în atmosferă și poveste, pe care producătorul și-a dorit să o poată experimenta până la capăt oricină se apucă de joc.

În fapt, reproșul meu nu se leagă de dificultate, ci mai degrabă de faptul că producătorii au centrat gameplay-ul exclusiv pe aspectul spațial al efectului portalurilor și nu au încercat să integreze măcar pasager idea de portal care-ți permite să accesizei trecutul sau viitorul apropiat. Adică, imaginați-vă un Portal meets Braid! Dar, cum trăiesc cu senzația clară că va urma un Portal 3, există destul... timp pentru asta și mă gândesc serios să le-o sugerez, dacă nu cumva mi-a luat-o cineva înainte.

Însă nu trebuie să vă faceți griji, chiar dacă de această dată nu sunt de găsit variantele avansate ale camelerelor de test, fiindcă provocarea supremă și puzzle-



urile complexe se găsesc în excelentul multiplayer cooperativ. Trebuie să vă avertizez că ar fi o idee bună să terminați single-ul înainte să vă aruncați asupra acestui mod, pentru că altfel riscă atât să primiți spoiler-e importante, cât și să ratați niște trăimi foarte caraghioase și inteligente către povestea principală.

Portal 2 x 2 = Portal 4

Imaginați-vă toate elementele de gameplay, care deja deschid un număr enorm de combinații și moduri de rezolvare posibile, multiplicat de încă două portaluri și capacitatea de a le trăiti independent. Într-adevăr, multiplayer-ul cooperativ îți cere să fii simultan în mai multe locuri. Evident, nu singur, dar acționând ca unul cu partenerul tău de joacă. Punctul forte al experienței se transformă însă și în cel mai mare defect al ei. Practic, joaca în doi mi-s-a părut un aparat cu instrucțiuni foarte precise de folosire, astă dacă vrei efect maxim. Adică, în cazul în

Meniul de interacție din multiplayer



Pariez că n-ai mai văzut așa ceva!



Locația portalurilor deschise este indicată prin pereți, pentru a nu confuza destoinicul utilizator.

GLaDOS: It would compromise the test to divulge individual scores. However, I can tell you at least one of you is doing very, very well.

Teoria cartofului



care doi prieteni care au terminat, fiecare în parte, single-ul, optează să parcurgă de la un cap la altul împreună parte de multiplayer, însă fără să se afle în aceeași cameră (adică telefonul să comunice prin voice chat, cel mult), experiența se poate dovedi monstruos de distractivă. A găsi parțial sau total soluția puzzle-urilor în doi, născând în acest proces cele mai trăsnite și creative teorii, apoi punându-le în practică și așteptând cu înfrigurare să vezi dacă funcționează sau nu, este ceva dincolo de cuvințe. și dincolo de cuvinte este bine să te joci, fiindcă tag-uri, interacțiunile speciale și chiar numărătoarea inversă pentru sincronizare, dar și afișarea picture-in-picture a perspectivei partenerului, pe care le poți folosi fără probleme, suplinesc cu succes necesitatea de a parla vocal și chiar răsplătesc jucătorul care se „limiteză” la ele. Practic, devine delicios să împresonezi producătorii muți, extrem de caraghioși ai Inițiativei Cooperative de Testare, făcând niscai role playing de atmosferă.

Dificultatea multiplayer-ului este mult crescută față de single, însă pe alocuri am detectat și niște defecți de puzzle design ușor supărătoare. În unele instanțe, ai impresia că ai găsit vreo două-trei soluții viabile, dar care eșuează la limită, inducându-te în eroare și făcându-te să crezi că ele sunt într-adevăr valide, dar nu ai executat ceva corect în practică. De fapt, respectivele puzzle-uri au niște soluții unice, nu neapărat clare sau logice nici măcar după reperele PortalTM, iar satisfacția de a le găsi

poate fi umbrătă de o frustrare destul de justificată, cum că și nedrept să existe o singură soluție în contextul în care abordările alternative eșuează la nanometru. După cum spuneam, punctul său forte este și o slăbiciune. Pentru cineva care a parcurs cu alt partener anumite puzzle-uri, devine plăcitor să-l lase pe celălalt mai puțin experimentat să găsească soluțiile, iar asta e valabil și invers: poate fi frustrant ca cineva să forțeze rezolvarea puzzle-ului când nici măcar n-ai apucat să te gândești bine la el și să experimentezi. Singura salvare de aici apare când cel în cunoștință de cauză căută nu să treacă rapid la un puzzle nou și pentru el, ci eventual să găsească o rezolvare alternativă, mai simplă, mai complexă sau mai elegantă pentru aceeași problemă, fără a interveni negativ asupra inițiatiilor partenerului său. În practică însă, foarte puțini se comportă așa.

SPOILER WARNING! Foarte important să nu auzi ce-i spune GLaDOS partenerului, fiindcă mini povestea redă splendid lumea de joc, cu efecte... de efect, bine dozate și create cu bun gust. Punctul forte este de departe însă designul și animațiile superbe, care bat la fundul gol prin stilul fermecător și inconfundabil majoritatea producătorilor de actualitate.

Adevărul este că pur și simplu nu înțeleg ce mai căutați cu nasul prin revistă. Singura scuză acceptabilă este că încă așteptați să se termine de descărcat Portal 2 prin Steam. 3... 2... 1... Start Testing!

Cu Biluță prin Funnel



te vreodată. De la concepție inovatoare și mecanica de gameplay deosebită la povestea și dialogurile scrise și dozate excepțional, interpretate incredibil de echipa talentată de actori, personajele inedite, insuflație fantastică, punerea în scenă memorabilă și întrepătrunderea organizată a tuturor elementelor și planurilor jocului, toate semnele indică un mare succes. Până și durata de joc a crescut mult: dacă la reluarea primului Portal, l-am putut da gata lejer în maximum două ceasuri, parcurgerea inițială a Portal 2 în single mi-a luat cam opt-ceste ore, iar multiplayer-ul adaugă, în funcție de inspirația și pricereea duo-urilor, aproape încă o dată pe atât. Cum relativ recent a fost lansat și editorul de conținut suplimentar, durata de viață a jocului va crește cu siguranță și mai mult.

Grafic vorbind, în caz că vă întrebă, ca perspectivă tehnică, nu se poate compara cu anumite titluri mai recente, însă actualizarea evidentă primă de Source redă splendid lumea de joc, cu efecte... de efect, bine dozate și create cu bun gust. Punctul forte este de departe însă designul și animațiile superbe, care bat la fundul gol prin stilul fermecător și inconfundabil majoritatea producătorilor de actualitate.

Adevărul este că pur și simplu nu înțeleg ce mai căutați cu nasul prin revistă. Singura scuză acceptabilă este că încă așteptați să se termine de descărcat Portal 2 prin Steam. 3... 2... 1... Start Testing!

Caleb

VERDICT LEVEL



totul

nu este deasupra oricărui critici, dar rămâne atât de bun încât nu are sens să fie criticat decât prin sugestii trimise producătorilor pentru sequel

PE SCURT:

This is art. When you hear the buzzer, stare at the art*

9.4

Gen: Platformă Producător: Valve Distribuitor: Valve

Oferă: Multe moduri de joc, inclusiv co-op, puzzle-uri și misiuni.

CERINTE MINIME: Procesor Intel Core i3 G830 Memorie RAM: 4 GB Video: NVIDIA GeForce GT 640 / ATI Radeon HD 6450

Accelerare 3D: NVIDIA GeForce GT 640 / ATI Radeon HD 6450

ALTERNATIVA TWIN SECTOR

Deși o compară chiar și cu primul Portal și ar sfîrși serios, acest rezultat al revoluției Portal ascunde niște provocări plăcute și o experiență deosebită dincolo de neajunsurile sale de prezentare și conținut. L-am dat ca joc complet acum două luni. Nu că îl să înșinez ceva.



Multiplayer ca la carte



SECTION 8: PREJUDICE

Multe mai apar în ultima vreme, dar puține reușesc să atragă suficient de multă atenție pentru a supraviețui unei competiții din ce în ce mai acerbe. Vorbesc despre FPS-urile orientate spre multiplayer, listă în care Battlefield: Bad Company 2 și Call of Duty: Black Ops ocupă locuri de frunte, chiar dacă ultimul nu a adus nimic cu adevărat nou față de titlurile

jocul original. Aventura începe cu o captură, iar apoi continuă cu sabotaje, înclăștiri antrenante și se termină cu un foc de artificii. În fapt, Prejudice se comportă ca un FPS clasic, însă odată ce te-ai deprins cu jetpack-ul (la drept vorbind, întreg costumul este un aparat de zbor) și ai obținut accesul la vehicule, opțiunile tactice se diversifică radical.

anterioare din serie. Alternativele clare sunt rare și nu reușesc să absoarbă un număr semnificativ de jucători pentru a concura serios împotriva gigantilor, iar atunci când o față, suportul oferit de către producător unora dintre ele dispare într-un timp relativ scurt, fapt ce duce la pierderea aproape imediată a interesului celor care le-au achiziționat. Nu sunt sigur dacă Section 8 a beneficiat de același tratament, însă un lucru este cert: jocul nu a fost primit prea bine nici de publicul jucător, nici de critici, iar problemele de care aceștia s-au plâns în privința lui m-au îndemnat să-l priveșc cu oarecare dezinteres. Și

Campania solo este asemănătoare cu cea din Tribes: Vengeance, atât ca gameplay, cât și ca mod de desfășurare, aceasta constând într-un lung sir de misiuni cu obiective clare. Ce mi-a plăcut este că fiecare dintre



totuși, producătorul nu s-a dat bătut, recompensându-i pe nemulțumiți cu o continuare, chiar un reboot al jocului original, pentru că Prejudice este ceea ce trebuia să fie Section 8 de la bun început.

Action!

În schimbul a 15 euro, intrăm în pielea comandan-
tului Alex Corde, care se întoarce la datorie mai experi-
mentat, dar bântuit de demoni ai trecutului căpătați în

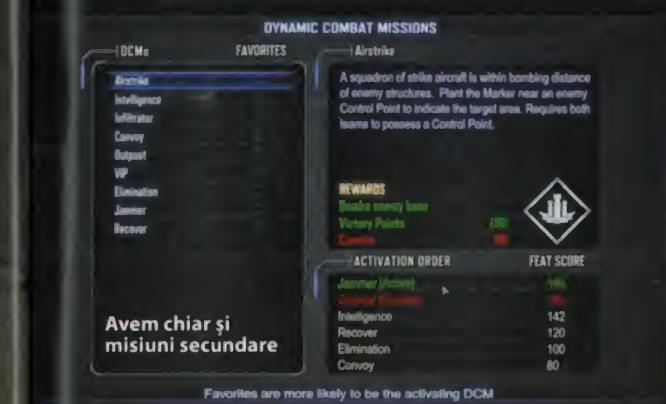


penta multiplayer în care am și rămas ancorat.

Cădere controlată

Unul dintre cele mai deosebite aspecte ale multi-player-ului este modul în care intră în luptă, lansat către sol dintr-un transportor aflat undeva în atmosferă. Nu ai nevoie de parașută, costumul face totul, iar dacă frânezi la momentul potrivit, ai parte de o aterizare de efect pe propriile picioare. În caz contrar, pregătește-te pentru o căzătură mortală și o relansare de pe orbită.

Modurile de joc sunt două, Timegate anunțând că acestora li se vor adăuga unele noi, sub forma unor DLC-uri gratuite. Momentan, avem Conquest și Swarm, oarecum diferite ca mod de joc față de FPS-urile cu care ne-am obișnuit. În Conquest, rolul unei echipe este acela de a captura și menține controlul asupra unor baze, iar pe măsură ce progresează, deblochează accesul la tot soiul de obiective secundare. Îndeplinirea lor cu succes poate duce echipa mai aproape de victorie, dar sunt deosebit de dificile și pot fi ratate într-un timp foarte scurt dacă adversarul este unul tenace. Escortarea unui convoi sau a unui general prin teritoriu inamic nu este tocmai floare la urcă și poate fi o provocare de mare intensitate.



ere grele. Livrarea durează, iar dacă nu ești aproape de propria bază când se întâmplă minunea, ai toate şansele să fi curătat înainte de a folosi echipamentul solicitat. Iar toate acestea costă.

Cel de-al doilea mod de joc, Swarm, este unul de tip survival, acesta obligând patru jucători să reziste asaltului aşa-zisei Armate a Orionului, care atacă în valuri baza în care aceştia sunt amplasați. Dar chiar și în lipsa unor jucători umani, acțiunea este în continuare garantată, pentru că îl putem înlocui cu boți, care în cazul de fată se descurcă exemplar. Singurul joc



Section 8: Prejudice a devenit un favorit în lista de FPS-uri pe care le butonezi adesea online, alături de Bad Company 2 și Unreal Tournament 3. Este o experiență tactică plăcută, provocatoare și plină de recompense la cei 15 euro pe care îi cere. Practic, sunt foarte puține aspectele pe care îi pot reproşa. Singurul aspect negativ ar fi de balansarea forțelor de pe hartă, mai ales în clipa în care jumătate din propria echipă dispare la culcare, iar restul sunt obligați să țină piept unei forțe de două ori mai mare. Dacă adversarii reușesc să umple bazele cucerite cu baterii de antiaeriană și turele defensive, atunci adio spațiu de aterizare și Game Over cât ai bate din palme. Ce-i drept, nu se întâmplă prea des și sunt sigur că următoarele patch-uri vor remedia problema balansării, lucru pe care comunitatea l-a cerut deja. În concluzie, merită!





FINISH HIM!

Acum mai bine de jumătate de an, îndrăzneam să povestesc despre cum ar fi trebuit să se prezinte noul titlu al seriei Mortal Kombat, la apariția sa din această primăvară. Acum, după ce jocul a beneficiat de o lansare și un turneu (cât se poate de oficial) chiar și în țara noastră, a venit vremea verdictului final. Este Mortal Kombat (MK9 de aici incolo) noul început pe care-l aşteptau toți fanii înrăuți sau doar încă o apariție mediocre, precum iterațiile de pe PlayStation 2 ale seriei? Kombat begins: Round One...

... Fight!

Primul și cel mai important lucru care s-a schimbat în MK9 este mecanica de luptă. În sfârșit, celor de la Netherrealm Studios le-a venit mintea la cap, abandonând ideea mișcării tridimensionale a luptătorilor. În MK9 se revine la bătrânlul plan bidimensional, personajele putându-se mișca doar pe axele X și Y, precum în primele trei titluri principale ale seriei.

După ce în MK1-MK4 toată lumea se obișnuise cu loviturile implicate (Low și High Punch, Low și High Kick), Deadly Alliance a introdus o mecanică de joc nouă, ata-

curile de bază fiind pur și simplu numerotate de la 1 la 4, fără o logică anume. Astfel se întâmplă ca atacul 1 la unii luptători să fie o lovitură de pumn, în timp ce, la alții, același buton să aibă ca efect o lovitură de picior. Se crea astfel confuzie, amplificată și de posibilitatea de a comuta între multiple stiluri de luptă pentru același personaj, loviturile de bază fiind complet diferite în funcție de tehnica de luptă aleasă. MK9 renunță parțial la acest sistem haotic, atacurile de bază primind din nou denumiri căt se poate de clare (Front și Back Punch, Front și Back Kick). Fiecare dintre acestea reprezintă o lovitură efectuată cu unul dintre cele patru membre ale personajului controlat.

Spre deosebire însă de MK1-MK4, efectele acestor lovitură de bază pot差别 de la un personaj la altul.

Totuși, au fost readuse în prim



Ți-a sunat ceasul!



X-ray Attack în toată splendoarea sa...



plan câteva combinații de bază, cum ar fi upercutul (jos + Back Punch), piedica (spate + Back Kick), precum și loviturile efectuate în aer (jump/hop punch/kick), care pot fi efectuate de absolut toate personajele controlabile din joc. De asemenea, așa cum îl stă bine oricărui joc Mortal Kombat, a fost păstrat și butonul de Block, al cărui mod de folosire a fost totuși modificat. Astfel, nu mai este suficient să te ciubărești pe vine cu butonul de Block apăsat pentru a respinge 99% din atacurile adversarului. Loviturile sunt clasificate în funcție de locul în care își vor atinge ținta, existând alternative care pot lovi adversarul indiferent de poziția de gardă pe care o adoptă. De asemenea, aruncările nu se mai realizează cu ajutorul unuia din atacurile de pumn (Low Punch în vechele titluri ale seriei), ci există acum un buton dedicat acestei funcții. Însă, după cum aminteam și în cazul Block-ului, există și o metodă de a contracara aceste aruncări, victimă având posibilitatea de a „întoarce” aruncarea agresorului împotriva acestuia.

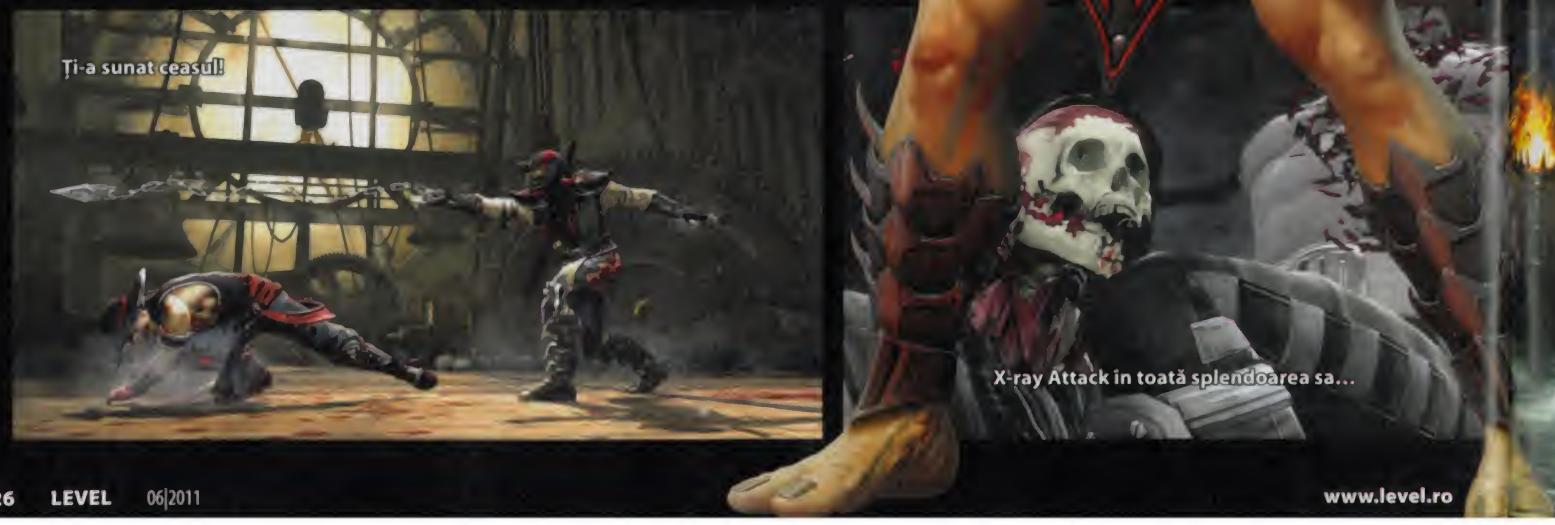
Deși este o reîntoarcere la origini, Netherrealm a hotărât ca pentru MK9 să renunțe la funcția de Run (fugă). Aceasta a fost înlocuită acum de posibilitatea de a face

Dash (forward sau backwards) prin intermediul dublei apăsări a butonului de pe D-pad aferente direcției în care jucătorul dorește să-și miște luptătorul. Astfel, se ține în frâu un pic viteza de deplasare, fără a incetini însă peste măsură jocul. Deplasarea prin dash ajută foarte mult și în ceea ce privește realizarea de combo-uri.

În MK9 nu se folosesc complicat sisteme dial-a-combo caracteristic lui MK3, UMK3, MK Trilogy sau MK4 (difícil de ținut în frâu de cei lipsiți de dexteritatea unui pianist). În schimb, există posibilitatea de a realiza astfel de șiruri scurte de trei-patru lovitură, care pot fi legate unele de alttele prin intermediul unor tipuri mai speciale de atacuri (direcție + lovitură), capabile să proiecteze înamicul în aer pentru câteva secunde. Aceste intervale de timp diferă de la o lovitură la alta, în funcție

de mai mulți factori, dintre care cel mai important este, logic, damage-ul provocat. La naștere astfel un sistem de așa-numite Juggle combos, care forțează jucătorul să-și creeze propriile astfel de rutine, combinând în moduri ingenioase dash-urile și loviturile pe care luptătorul controlat le are la dispoziție. Pe undeva, acest sistem se aseamănă cu cel din MK2 (acolo, însă, conectarea a două sau mai multe lovitură la rând, fără a da posibilitatea adversarului să atingă pământul, era mai mult o checiune de noroc și/sau glitch-uri ale jocului decât ceva gândit special în acest scop) și Mortal Kombat vs. DC Universe (unde se foloseau tot Juggle combos).

Tot în Mortal Kombat vs. DC Universe a fost introdusă și bară de Rage, concept mult rafinat acum, în MK9. Astfel, fiecare personaj a primit un așa-zis Super Meter, împărțit în trei segmente. Pe scurt, acesta se umple atunci când personajul controlat realizează atacuri speciale („sfoara” lui Scorpion, bila de gheăță a lui Sub-Zero etc.) sau când loviturile acestuia sunt blocate de adversar. Există mai multe moduri de a utiliza această energie acumulată în Super Meter. În schimb unui singur segment al acestei bare, se poate efectua un Enhanced Special attack (o variație mai puternică a unei lovitură speciale). Spre exemplu, dacă în mod nor-





mal „sfoara” lui Scorpion se realizează prin combinația spate, spate, Front Punch, versiunea Enhanced a acesteia (proiectilul ia foc și cauzează damage suplimentar) va fi apelată cu spate, spate, Front Punch + Block și va consuma un segment din Super Meter. În mod similar, toate mișările speciale ale personajelor dispun de versiuni Enhanced, ce pot fi apelate adăugând Block la combinația inițială. Două segmente din Super

Meter pot fi cedate în schimbul realizării unui Combo Breaker, capabil să intrerupă orice combinație de lovitură a adversarului (se apasă față + Block în timpul combo-ului efectuat de opONENT). Cireașa de pe tort este reprezentată însă de posibilitatea de a executa un X-ray Attack, care consumă toate cele trei segmente ale Super Meter-ului. Efectele sunt însă devastatoare: atunci când este reușit un astfel de atac, camera focalizează pe locurile unde au loc impacturile, iar oasele se fracturează în timp real, fiind reprodusă de asemenea și deteriorarea organelor interne ale victimelor. Aceste lovitură lasă adversarul fără 30-40% din bară de viață, fiind ideale pentru a întoarce soarta unei lupte. Totuși, nu vă închipuiți că un X-ray

Situatie in care mulți ar prefera lupta la sol



Attack este ușor de „conectat”. În primul rând, acesta pot fi blocați de adversar, care va fi mult mai atent în această privință atunci când propria bară Super Meter este plină. În al doilea rând, aceste atacuri diferă de la personaj la personaj, unele dintre acestea fiind teleport attacks (Scorpion), altele lovitură anti-aeriene (Cyrax) sau counterattacks (nu pot fi inițiate decât atunci când personajul controlat este la rândul său atacat - Johnny Cage).

Deși diferă de cea din titlurile initiale ale seriei, se poate spune că mecanica de luptă din MK9 este destul de simplă și logică pentru a putea fi înțeleasă de oricine, însă îndeajuns de complexă încât să atragă jucătorii profesio-

nisi din domeniul fighting games. și pentru că nu am asemenea pretenții (încă, i-am rugat și pe Daniel „SwingShot” Cipu (campionul en-titre al României în Turneul oficial Mortal Kombat) să ne împărtășească păreriile sale despre nouă Mortal Kombat (pe care le puteți afla consultând căsuța atașată acestui articol).

Let The Tournament Begin!

Un lucru care mal tot timpul a scos în evidență Mortal Kombat față de concurență este povestea care a stat la baza seriei. Universul Mortal Kombat a devenit atât de popular chiar și în afara mediului jocurilor video, încât s-au realizat două filme de lung metraj, un serial TV, o serie de desene animate, precum și numeroase benzi desenate legate de acest subiect. Lururile au început să scârțâie însă începând cu MK4, Deadly Alliance și mai ales Deception alterând firul epic cu personaje insipide și linii narrative care mai de care mal confuze.

Producătorii au hotărât să schimbe acest neajuns în MK9: povestea jocului reprezintă o reimaginare a evenimentelor ce au avut loc în timpul primelor trei jocuri ale seriei. Pentru a evita că mai mult spoiler-ele, este ajuns să amintim lupta finală din Mortal Kombat: Armageddon (cel din urmă titlu lansat pentru PlayStation 2), unde Raiden urmează să fie înfrânt de inamicul de-o viață, împăratul Outworld-ului, Shao Kahn. Înainte de lovitura fatală, Raiden reușește să-și concentreze toate forțele rămase pentru a trimite un mesaj de avertizare către incarnarea sa din trecut. Astfel, cu ajutorul proaspăt dobânditelor cunoștințe despre viitor, „vechiul” Raiden trebuie să-și ghidizeze nou luptătorii prin cele trei ediții ale turneului Mortal Kombat, împotriva forțelor malefice conduse de Shao Kahn și Shang Tsung.

Grăție deciziei de a reveni la originile narrative ale seriei, în MK9 nu vom avea parte decât de personajele



mediul perfect. Modul Story combină luptele propriu-zise cu scenele cinematice extinse, care explică motivația din spatele fapelor și deciziilor majorității personajelor. Povestea este împărțită pe capitole, fiecare dedicat unui anumit luptător, întreaga durată a acestui story mode putând depăși lejer 6-7 ore de joc efectiv. Ca o paranteză, mulți s-au plâns de dificultatea exagerată a lui Shao Kahn din acest mod. Nu disperați totuși, tot ceea ce trebuie să faceți pentru a trece de acest hop fără prea mari bătăi de cap este

să folosiți eficient arsenalul de mișcări ale personajului controlat. Nu uită că un zeu se poate teleporta.

Acest tip de abordare narrativă este ceva cu adevărat original pentru un fighting game (MK vs. DC a incercat ceva similar, însă mult mai puțin dezvoltat ca în cazul de față), iar producători precum Nacmo (Tekken) sau Capcom (Street Fighter) ar trebui să ia lecții în această privință de la colegii lor de breaslă de la Netherrealm Studios.

Kryptology

Nu, cele două moduri de joc amintite mai devreme (Arcade Ladder și Story Mode) nu sunt singurele modalități de a-ți petrece timpul în MK9. Din punctul de vedere al conținutului, jocul celor de la Netherrealm Studios este cu adevărat „burdușit”. Astfel, există și un Challenge Tower

mode, care conține nu mai puțin

CONSOLE KOMBAT

Ca de fiecare dată, atunci când un joc este lansat pentru mai multe platforme, intervine întrebarea legată de eventuala superioritate a uneia dintre aceste variante. Pentru cei care au de ales între versiunile de Xbox 360 și PlayStation 3 ale jocului, trebuie spus că MK9 conține o serie de exclusivități dedicate platformei Sony. Astfel, pe PS3, veți avea acces la luptătorul suplimentar (Kratos, din seria God of War), cu tot cu propriul său set de mișcări speciale și fatalități. De asemenea, doar versiunea de PS3 a jocului oferă suport pentru afișarea 3D stereoscopică, în cazul în care dețineți un televizor capabil de așa ceva. Efectul este însă discret și este aplicat doar decorurilor, luptătorii fiind păstrați într-un plan bidimensional separat, în așa fel încât lupta să poată fi urmărită și de cei care nu poartă eventualii ochelari 3D. Nu în ultimul rând, înainte de a face o asemenea alegere, luați în calcul și controllerele specifice fiecărei platforme (de notorietate fiind problemele cu D-pad-ul imprecis al consolei Xbox 360).



de 300 de provocări. Acestea variază de la lucruri relativ banale, precum învingerea unui anumit personaj folosind un singur tip de atac și până la scenarii mai speciale, cum ar fi respingerea unei ofensive de zombie cu ajutorul tandemului Johnny Cage-Kurtis Stryker. Challenge Tower este foarte variat și devine din ce în ce mai dificil pe măsură ce avanzezi către partea sa superioară, adăugând foarte multe ore de gameplay pachetului MK9.

De asemenea, nu lipsesc mini-game-urile deja clă-

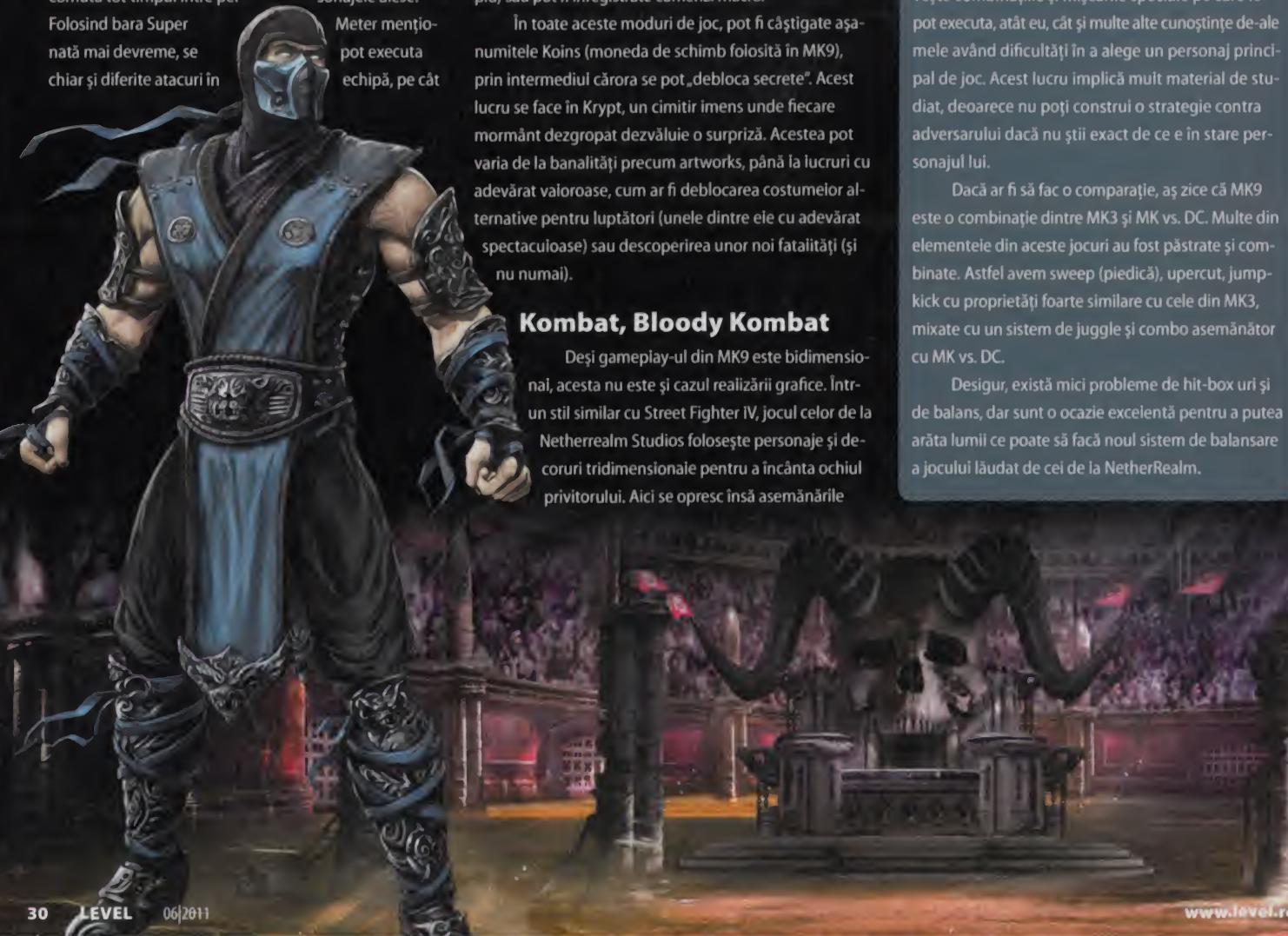




sice Test Your Might și Test Your Sight, fiind adăugate însă și două noi astfel de joculete: Test Your Strike (o variație ceva mai complexă a lui Test Your Might) și Test Your Luck, un alt mod de joc care sporește considerabil rejuabilitatea lui MK9. Astfel, jucătorul trebuie să se conformeze unor decizii luate aleatoriu, prin intermediul unui slot machine (care aduce aminte de „păcanelele” din cazinouri). Prin această metodă se stabilește inamicul, se adaugă reguli suplimentare (luptă fără anumite membre, ecran inversat etc.), iar MK9 capătă de cele mai multe ori o cu totul altă dimensiune în acest mod de joc.

Cei care s-au săturat de single player pot aborda, pentru prima dată într-un titlu Mortal Kombat, și modurile de joc Tag Team. Prin intermediul acestora, echipe de doi luptători se pot confrunta, existând posibilitatea de a comuta tot timpul între personajele alese.

Folosind bara Super Meter menționată mai devreme, se pot executa diferite atacuri în echipă, pe căt



Kombat, Bloody Kombat

Deși gameplay-ul din MK9 este bidimensional, acesta nu este și cazul realizării grafice. Într-un stil similar cu Street Fighter IV, jocul celor de la Netherrealm Studios folosește personaje și decoruri tridimensionale pentru a încânta ochiul privitorului. Aici se opresc însă asemănările

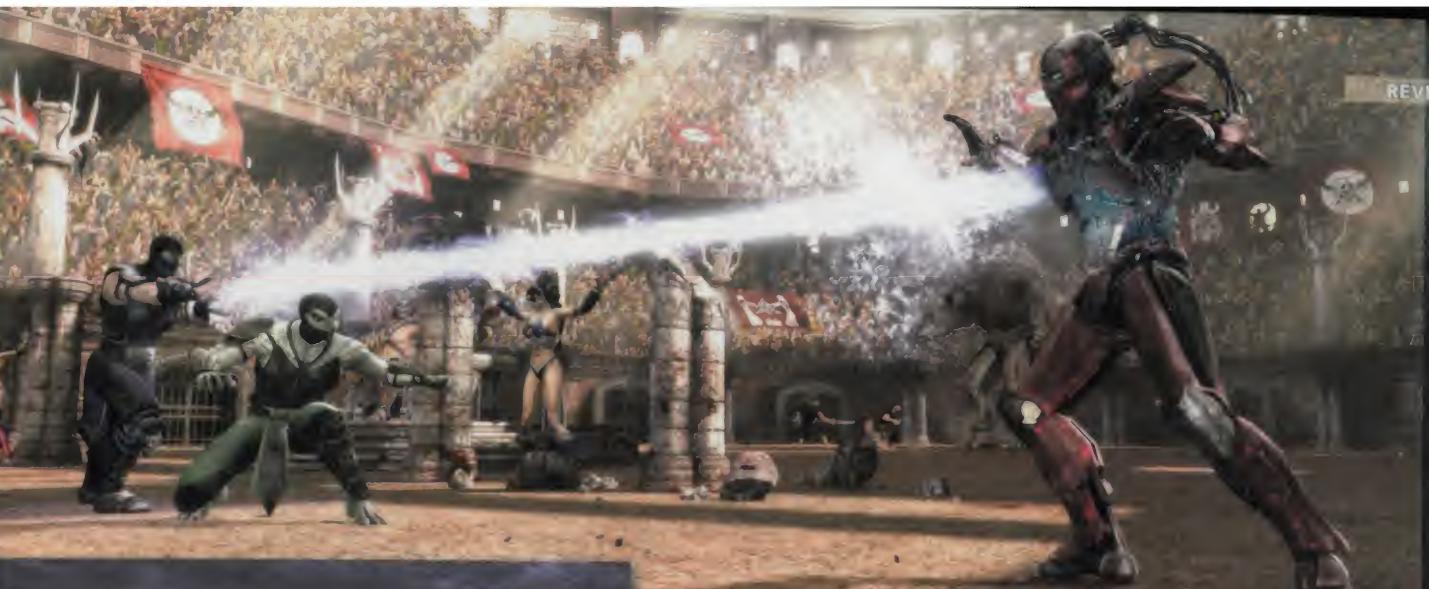
Campionul Mortal Kombat DANIEL „SWINGSHOT” CIPU DESPRE MK9

Mult așteptatul Mortal Kombat 9 m-a captivat imediat și unele sesiuni de joc s-au întins chiar și până la 3-4 dimineață. Grafica este foarte bună și sunetul, mai ales, este o operă de artă. Fiecare personaj are sunetele lui caracteristice, când primește și împarte lovitură, când vorbește sau când execută mișcări speciale. Pot să spun că sunetul are o mare contribuție în a face jocul să arate foarte finisat.

Ca gameplay, MK9 este un pic diferit față de celelalte jocuri de fighting de pe piață. În majoritatea cazurilor, loviturile barate nu permit pedepsirea adversarului, ci chiar îl dau un avantaj. Astfel jocul este un pic mai tactic, trebuind să îți studiezi adversarul și să eviți să fi prins într-o din capcanele lui. Luptătorii sunt căt se poate de unici în ceea ce privește combinațiile și mișcările speciale pe care le pot executa, atât eu, cât și multe alte cunoștințe de-a mele având dificultăți în a alege un personaj principal de joc. Acest lucru implică mult material de studiat, deoarece nu poți construi o strategie contra adversarului dacă nu știi exact de ce e în stare personajul lui.

Dacă ar fi să fac o comparație, aș zice că MK9 este o combinație dintre MK3 și MK vs. DC. Multe din elementele din aceste jocuri au fost păstrate și combinate. Astfel avem sweep (piedică), upercut, jump-kick cu proprietăți foarte similare cu cele din MK3, mixate cu un sistem de juggle și combo asemănător cu MK vs. DC.

Desigur, există mici probleme de hit-boxuri și de balans, dar sunt o ocazie excelentă pentru a putea arăta lumii ce poate să facă noul sistem de balansare a jocului lăudat de cei de la NetherRealm.



dintre creația celor de la Capcom și MK9.

Mortal Kombat este un joc adresat unui public matur, cu un stil grafic sombru, foarte violent. Realizarea personajelor este foarte detaliată, aspectul fizic al acestora având de suferit pe parcursul luptelor: ochii se învîțesc, din răni curge sânge, iar hainele se deteriorează până ajung niște zdrențe. În timpul bătăliilor, curg cantățări industriale de sânge, amplificate cu ocazia realizării unei fatalități (unele dintre ele sunt cu adevărat reușite, vezi Noob Saibot). Cele mai spectaculoase momente ale acestor confruntări rămân însă în continuare atacurile X-ray, ocazii care scot cu adevărat în evidență brutalitatea excesivă a jocului. De asemenea, stage-urile în care au loc bătăliile (multe dintre ele având fatalitatea proprie, unele chiar și mai multe) sunt foarte atente realizate, majoritatea fiind reproduceri ale vechilor decoruri din MK1-3. Cel mai important este că jocul rulează foarte fluent și menține constant framerate-ul de 60 FPS. Astfel, MK9 se instalează fără probleme pe tronul rezervat celui mai arătos joc de lupte al momentului.

Nici sunetul nu este mai prejos, lucru pe care l-a scos în evidență și Daniel în casuța rezervată opinioilor sale referitoare la MK9. Culmea este că nici vocile perso-

najelor nu sunt deloc reale, acestea potrivindu-se destul de bine personalității fiecărui luptător în parte.

Dacă multiplayer-ul la aceeași consolă (pentru până la patru jucători în Tag Team) nu este de ajuns, MK9 oferă și opțiuni de joc online. Din păcate, nu am avut ocazia să le experimentez aşa cum ar trebui, pentru că, de la momentul apariției jocului și pe întreaga perioadă de testare a lui MK9, serviciul PlayStation Network a fost căzut din cauza atacurilor hackerilor.

Totuși, din impresiile strâns de pe forumuri de specialitate, se pare că există încă probleme semnificative cu lag-ul în confruntările online (cel puțin pe Xbox Live, în versiunea de Xbox 360 a jocului).

Teoretic, online există un sistem de ranking (care afișează statisticile fiecărui jucător uman), precum și posibilitatea de a-ți imbunătăți această reputație luând parte la confruntări de tip King of the Hill, în care invingătorul rămâne la masă.



Atenție însă, pentru a accesa componenta online a jocului, este nevoie de un cod special (Kombat Pass), care se regăsește doar în exemplarele nou-nouțe (sigilate) ale jocului. Dacă vă decideți să achiziționați MK9 la mână a două, fiți pregătiți să plătiți în plus pentru un Kombat Pass suplimentar, prin intermediul Xbox Live Marketplace sau PlayStation Store.

Flawless Victory

Deși nu avem de-a face cu un „Flawless Victory” în adevaratul sens al termenului, MK9 dobândește fără urmă de indoială o victorie importantă în lupta sa împotriva istoriei recente a seriei. Există în continuare probleme cu balansarea personajelor (rezolvabile însă foarte ușor în teorie, conform spuselor celor de la Netherrealm, prin intermediul unui sistem de autoupdate implementat direct în joc), însă acestea pot fi trecute cu vederea când judecăm pachetul MK9 privit în ansamblu.

Pentru amatorii de fighting games, nu există titlu mai oferăt la ora actuală (Story Mode, Arcade Ladder, Tag Team, Test Your Luck, Challenge Tower, Krypt, multiplayer în patru oameni pe aceeași consolă), Netherrealm având totuși obligațiile de a lua în considerare doleanțele jucătorilor profesioniști, precum și de a rezolva presupusele probleme de lag ale componentei online.

Cosmin Aionă

VERDICT LEVEL

- Mecanica de joc, care combina elementele tradiționale de luptă cu elementele din seria Netherrealm.
- Zone de combat, rezerte și moduri de joc.
- Prezentare foarte vizuală.
- Probleme cu balansarea anumitor personaje, precum și cu presupusul lag online, necesită online pe

PE SCURT:

Noul Mortal Kombat este cea mai arătoasă și cuprinzătoare joc de luptă al momentului.

9.5

Producător: Netherrealm Studios | Distribuitor: Warner Bros. Interactive Entertainment | Oferta: Online și Offline | Platformă: PC, PS3, XBOX 360 | Rating: 16+

ALTERNATIVA SUPER STREET FIGHTER IV

Deși din multe puncte de vedere, foarte de jocul celor de la Netherrealm, SSFIV rămâne în continuare o altă alternativă la MK9 întrucât vine de la creatorii de la Super Street Fighter IV.

Cu toate animalele pe Arcă

BRINK

De când avem internet și în vîrf de munte, mai tot ce are de-a face cu jocurile pe calculator a început să se bazeze pe o componentă online cât mai puternică. Nu mă apuc să vorbesc despre MMO-uri, deoarece sunt o altă mâncare de pește, ci despre jocurile care până acum aveau o componentă foarte puternică destinată single playerului, care apoi își găsea continuarea într-un fel sau altul în multiplayer. Îmbinarea de mai sus mergea perfect în jocurile cu pac-pac, unde campania single player te ținea câteva ore în priză cu o poveste mai mult sau mai puțin interesantă, te învăță ce era de învățat despre mecanica jocului, iar apoi te lăsa să te dezlănțui în multiplayer. Un exemplu perfect este întreaga serie Call of Duty, care s-a bucurat de un succes enorm atât datorită campaniei single player, cât și multiplayerului excelent. Dar iată că se schimbă vremurile.

Splash Damage și Bethesda au prins curaj în urma succesului lui Team Fortress 2 și încearcă să le ceară din felia shooter-elor online prin lansarea lui Brink. Trendul nu este chiar nou, multe companii care scoteau până acum jocuri cu pac-pac ce erau axate mai ales pe single

player, cu o campanie multiplayer ce venea ca bonus, au început să cam ignore partea de storyline, deoarece nu țineau lumea prea mult în față calculatorului și, astfel, nu justifică prețul piperat atât de producție, cât și de vânzare. Multiplayerul este viitorul, în vizionarea lor, și încearcă să fie printre primii care vor acapara piața.

Noe n-ar fi fericit

Tranziția dintre multiplayer și single player vrea să nu fie chiar atât de bruscă în Brink, păstrând o parte din ce-i ar permite unui individ ancorat în trecut să se mai cramponeze de ceea ce era odată. Așa că Brink ne permite să ne mai jucăm și într-un mic mod single player, în care ne familiarizăm cu atmosfera, background-ul și gameplay-ul propuse în joc.

Cu toate acestea, modul de single player nu este deloc ceea ce mă așteptam, deoarece a fost promovat cu totul și cu totul altfel. Deși știam că în modul story conflictul va implica non-stop cele două fațiuni adverse într-o luptă mano a mano, nu mă așteptam la atâtă lipsă de substanță. Povestea este că și existență. Este o zemă chioară care nu te satisfacă deloc dacă mai vrei și

altceva decât să alergi prin nivel căutând bandiți.

Așadar, despre ce este vorba? În viitor, lumea se duce de răpă și supraviețuitorii se refugiază într-un oraș plutitor, pe Arcă. Arca trebuia să fie un oraș complet independent care, înainte ca lumea să facă PUF! trebuia să fie un model pentru restul omenirii. Însă a ajuns să fie ultima speranță pentru cei care au avut putere și norocul să se îngrămadăescă pe el. După

ceva vreme însă, Arca s-a dus la rândul său naibii, deoarece nu a fost niciodată destinată susținerii atât oameni. Și iată cum Arca s-a despărțit în două: corporații și plebea. Forțele militari și che guevaristii viitorului. Ce a rezultat? Evident, un conflict. Spre fericirea noastră. Toate aceste lucruri le afli din introducerea jocului, iar apoi nimic nu se schimbă. Nu ești cel care salvează arca, nu ești cel care o scufundă, ești

jocul să fie deschis publicului larg, lumea va putea să intre și să ieșă când vrea din jocul tău.

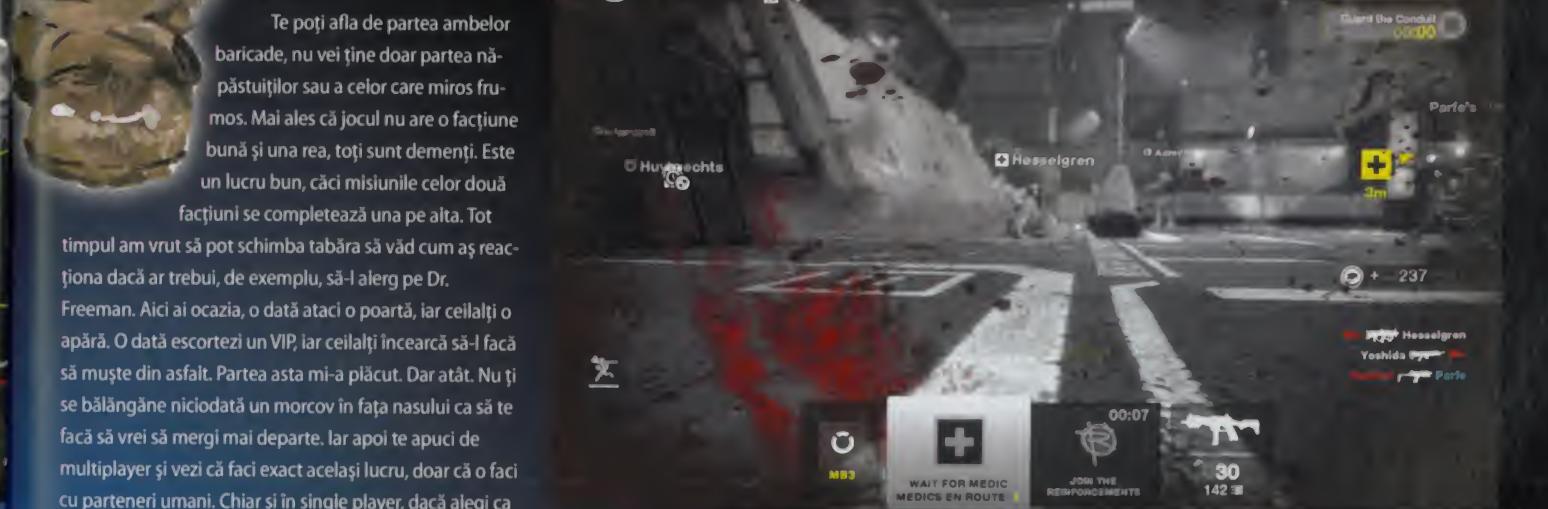
Cu clasa în excursie

Ce mă bucura înainte să mă apuc de joc era posibilitatea de a alege o clasă cu care să te obișnuiești și să devii maestrul. Fie că îți place să ieși tensiunea jucătorilor ca doctor sau să le iezi glanda ca soldat, fie că îți place să construiești turele sau să te foilezi ca agent secret, Brink ne-a mințit că fiecare își va

lenă în joc. Ne-a mințit!

Ca gameplay, nu simți niciodată că ești o clasă diferită de cel de lângă tine. Folosești aceleași arme, faci același damage, te miști la fel de repede sau de incet, în diferent ce meserie îți ai ales. Da, are fiecare căte o șemănerie, dar nu face mare diferență. Ca soldat poți da munition partenerilor și arunca cu grenade, ca doctor crești un pic viață partenerilor de joacă și le poți arunca o doză magiciă camarazilor căzuți pe câmpul de luptă, ca inginer pui o turelă, niște mine și crești damage-ul amilor, iar ca spion poți să iezi infățarea unui inamic doborât sau să hâckuiști aparatul controlat de tabăra adversă. Sună impresionant, dar de foarte multe ori ulti ce clasă joci, deoarece până la urmă toată lumea se impusă fără discernământ, iar ustensile fiecărui ajung

Nenorocitii... Vor plăti pentru asta.



REVIEW

Brink

să nu prea conteze, iar dintre toți, cel mai inutile este amărătul de soldat.

Ca în orice FPS al zilei ce are o componentă de multiplayer, personajele cresc în nivel pe măsură ce trimit clienți lui Charon. Aceste niveluri deschid o serie de perk-uri, atât universale, cât și pentru fiecare clasă în parte. Unele te ajută, iar altele sunt degeaba. De exemplu, posibilitatea de a trage în grenadele pe care le arunci. Cine este atât de ninja încât să poată nimeri o grenade în aer, în timp ce este improșcat cu plumb din toate părțile? Eh, asta este.

Cealaltă problemă a claselor este că nu te poți ține de la cap la coadă de cea care îți este cea mai dragă.

Jocul te obligă să schimbi clasa permanent, pentru a putea îndeplini condițiile necesare câștigării rundei. Așa că în loc să devii un Bruce Lee al cheii franceze, vei fi doar un Lorenzo Lamas, mediuocru în tot ce faci, doar pentru că nu te poți specializa.

Colac peste pupăză, un joc destinat jocului în grup, 90% multiplayer, te-ai așteptă să vină cu o gașcă de hărți prin care să alergi ca bezmeticul, pline de conținut care să te țină ocupat măcar o lună. Ei bine, ghinion! Hărțile sunt opt de toate și le fumezi repede. Să nu vă aud că vor veni mai multe hărți cu un DLC, pentru că vom plăti pentru acel DLC. E ca și cum, la KFC, porțile ar deveni din ceea ce mai mică la aceiași bani, tu te plângi că nu te-ai saturat și îți se răspunde că poți oricând să-ți mai cumpări un meniu.

S.M.A.R.T. și modul în care geaca face pe om

Înțeleg că nu voiam să mă ating de modul în care îți poti personaliza personajul, deoarece nu sunt unul dintre cei cărora adiția unei noi perechi de cloapă sau a unei perechi de ochiali de soare îi se pare a aduce valoare unui joc. Niciodată nu va trage în balanță unei note din căte geci, freze și tatuaje poate alege personajul. Pentru alături Sims. Dar sunt mulți cărora le fac plăcere aceste lucruri și trebuie să îl satisfacem și pe ei. Ei bine, Brink îți oferă o întreagă garderobă din care să alegi, o sumedenie de poșetute cu care să te asortezi și o grămadă de fundițe pe care să îl le pui în păr.

Mai important este modul grafic în care personaje-



le sunt create. Fețe alungite, trăsături exagerate, hidiose și totodată comice, corpu bine definite și originale dau un pic de savoare Brink-ului, mai multă decât a reușit să-mi inspire prin gameplay. Mai mult chiar, se potrivesc la fix cu stilul arhitectural și atmosfera jocului.

Impresionant este faptul că gabaritul personajului influențează mult modul de joc al fiecărui. La un moment dat, după ce vei juca ceva din Brink, vei putea alege dintre cele trei arhetipuri corporale existente. Vei putea alege să fi un grăsan masiv care poate folosi arme grele, care poate primi pumni în cap cu nemiluită și care se mișcă pe câmpul de luptă ca prin nămol până la brâu. Poți fi un individ de statură medie, cu pătrățele pe burta și care nu excelează prin nimic, sau poți fi un prăsnel care aleargă de colo-colo ca bezmeticul și care se ferește să se impiedice pentru că și o simplă săngerare din nas îl poate cauza moarte.

Cu toate acestea, smart nu salvează jocul, fiind mult prea rarefiat pentru mine. Mult prea scump și mult prea puțin pentru gustul meu.

lată că ajungem și la S.M.A.R.T., căruia pentru confortul meu fizic și psihic îl voi spune simplu smart.



VERDICT LEVEL

- Smart îți dă câteva opțiuni interesante
- Animația și grafica personajelor sunt spectaculoase
- Prea puține hărți
- Clase care nu se simt diferențiate
- Plictisitor după două ore de joc

PE SCURT:
Dezamăgitor. Putea să fie atât de fin.

6.5

Gen: FPS Producător: Koch Media Distribuitor: Arvola Oferta: [ON-LINE](#) [www.level.ro](#)

CERINTE MINIME: Procesor Intel Core 2 Duo E 4500 2.2GHz RAM: 2GB Memorie NVIDIA GeForce 310M Accelerare 3D: 128 MB VRAM

ALTERNATIVA SECTION 8: PREJUDICE
Oară. Un joc extraordinar și incredibil de lețin. Ni se arată că se poate face un joc bestial care nu trebuie să coste 50 de euro. Dacă review-ul lui KIMO nu vă convinge, încerc și eu să vă conving că merită să dați 15 euro pe el.



ARTmania
FESTIVAL
8 - 14 AUGUST
SIBIU 2011





STCC® 2 THE GÄVLE & GT POWER EXPANSION

Puterea vine din Nord

Acum doi ani, la scurt timp după ce am publicat articolul de Need For Speed Shift, a apărut Race On, un expansion pentru un mai vechi joc de simulare auto, Race 07. Acesta, devenit seria Race 07 datorită add-on-urilor și expansion-urilor sale numeroase, este produs de SimBin, un publisher și dezvoltator din Suedia bazat pe jocurile de simulare auto, de la care avem și celebrele GTR, GT Legends, GTR 2, Race sau Race Pro. Bineînțeles,

eu am scris și recenzie la Race On, despre care vreau să fac câteva precizări esențiale, înainte de a purcede la prezentarea subiectului articolului de față.

După cum am mai spus deja în articolul dedicat jocului Gran Turismo 5, după ce m-am dat în NFS Porsche 2000 cam 3-4 ani, am luat o pauză de vreo 5 ani de la simulatoarele auto, cu foarte puține și scurte episoade de revenire pe parcursul perioadelor în care am avut la teste în redacție vreun volan. Problema este că nu am avut permanent un volan la dispoziție - în familie nu am putut justifica cheltuiala necesară achiziționării unui model decent de volan cu force feedback, iar la redacție administrația a părut să uite ani de zile cererile mele repetate pentru dotarea cu un asemenea dispozitiv. Or, fără un volan adecvat, simulatoarele auto apărute după 2000 (și Grand Prix

Legends din 1998) nu puteau fi jucate, NFS Porsche fiind o excepție notabilă multumită reușitei sale implementării a curbelor de sensibilitate la folosirea tastaturii pe post de controler de joc.

Din acest motiv am fost un ignorant în domeniul simulării auto atunci când m-am apucat de NFS Shift, primul meu contact cu domeniul după 5-6 ani de absență, iar Shift-ul mi-a luat față, m-a orbit parțial, făcându-mă, în naivitatea și incultura mea, să-l iau drept un Alfa și Omega al simulării auto. Ceea ce, având ulterior constant un volan la dispoziție (thx KiMO & friends!) și explorând majoritatea simulatoarelor auto existente pe piață, mi-am dat seama că nu era cazul.

Așa se face că articolul meu de Race On prezintă doar adevărul parțial, fiind un exemplu de „aşa NU” editorial care mă umple de rușine și pentru care cer cle-



Volkswagen Scirocco pe Jyllands-Ringen.



Volvouri, ce altceva?



Opel Astra pe Gothenburg.



menția voastră, a cititorilor. Din acel articol aş vrea să se rețină numai faptul că, până la acel punct, SimBin nu reușise să prezinte foarte clar potențialilor clienți care, ce și cum stau lucrurile cu add-on-urile/expansion-urile lor

la Race 07. Adică, nu era limpede care ediție este de sine stătătoare și care necesită Race 07, apoi ce conținut nou există, alături de eventualele redundanțe în conținutul de mașini, piste și campionate. Chiar și în ziua de azi, când pe noui site dedicat de SimBin produșelor sale, www.raceroom.net, informațiile privind aceste date sunt bine centralizate și organizate, tot se mai găsește căte un nedumerit pe forumurile de simulare auto care să întrebe ce conține un nou expansion și dacă e nevoie de Race 07... Ceea ce arată că o problemă de prezentare există, din fericire rezolvată acum aproape complet.

Ştacheta DirectX 9.0c

Apoi, alt aspect punctat de mine în articolul de Race On, și care rămâne valabil în continuare, este cel legat de calitatea grafică din seria Race 07 de la SimBin. Aceasta este de nivel aproape DirectX 9, deși un pic sub acesta. Mașinile arată glorios din afară, însă interioarele sunt bine redăte numai sub aspect geometric, căci texturile sunt sărăcioase, iar efectele de iluminare aproape nonexistente. Pistele, la rândul lor

stau mediocru la capitolul texturare, iar obiectele, vegetația și clădirile au detalii medii, în plus iluminarea și umbrele rămânând primitive spre vag existente. Astă că nu mai vorbesc de paleta care dă culorilor o aparență prea crudă, prea vie, cu o temperatură de culoare ce vizivizează totul ușor spre verde-albăstrui.

Ceea ce mă miră este că mai vechi GTR 2 are o iluminare mai bună. Astă probabil și pentru că oferă ciklu natural noapte-ză (ceea ce seria Race 07 nu are, booo!), lucru excelent pus în lumină (sic!) de piste făcute de modificatori, precum este absolut genialul Le Mans al absolut genialilor de la VirtuaLM. O simplă parcurgere a celor două versiuni VirtuaLM ale acestei piste, ceea ce destinate la



Matech GT1 pe Karlskoga.



LA PRIMA VEDERE

Primă oară când am văzut și am condus un Chevrolet Camaro a fost în Need For Speed High Stakes, cel de-al patrulea titlu al seriei, din epoca clasice a acestuia, când încă era un arcade decent care îți oferea supermașini și supercircuite, fără să te intoxice cu elementele de cultură urbană, gagicuțe, storyline, toate de larg consum, apărute după NFS Hot Pursuit 2. Era vorba despre un Camaro din generația a IV-a, care era disponibil atât de cumpărat, cât și într-o versiune custom paint cu îmbinătățiri, aceasta din urmă putând fi dobândită ca premiu după câștigarea unei serii de trei curse într-o competiție monomarcă Chevrolet Corvette - una din cele mai faine din istoria jocurilor cu automobile...

Trebue să recunosc faptul că respectivele Camarouri nu aveau calitățile supermașinilor din joc, fiind mult în urma Lamborghiniului Diablo, a Ferrariilor sau Porschelui, ori a Corvetteului. Cu toate acestea, ceva în aspect, dar și puterea greu de stăpânit, m-au atras aproape fără de logică, pre schimbându-mă într-un fan Camaro fo' evă'.





Două superlative: Zonda și Laguna.

capitolul iluminare sunt pistele create de SimBin pentru Race 07 și cât de discutabilă este paleta de culori aleasă de acest producător.

Mea Culpa (... je suis a toi)

În rest, în articolul de Race On am cam spus prostii. Deci, decât că de vreo 2 ani am volan la dispoziție tot timpul - ceea ce înseamnă că „mă dau” în simulatoare cel puțin o oră pe zi, de obicei mai mult. Iar anul trecut mi-am iuat de pe Steam tot ce există acolo produs de SimBin. Așa se face că, după ce am jucat GT Legends-ul dat full de noi, urmat de GTR 2 cu modul Power & Glory 2, iar apoi toate jocurile SimBin, baștă rFactor-ul primit cădou de la ciolan, care îl primise la rândul lui de la bunul Rzarectha, nu m-am mai putut întoarce la NFS Shift.

Aveam senzația că îmi stric mâna în Shift, că-mi deformez reflexele și că îmi cam pierd timpul pe care îl puteam acorda unor simulatoare mai bune și mai interesante. De atunci sunt un foarte fericit jucător de serie Race 07 și de moduri ale acestuia și ale rFactor-ului (dacă PCC2007 și Enduracers SP1 cu recentul patch nu vă spune ceva, mergeți pe www.rfactor.central, merită; și nu uități de www.virtua-lm.com, găsiți acolo unele din cele mai bune piste făcute pentru rFactor și Race 07).

Și, culmea, după ce inițial am dat cu el de pământ în neinspiratul meu articol, Race On a ajuns să fie cel

mai jucat de către mine expansion al Race 07. De ce? Pentru că eu am o pasiune veche, ce poate părea ciudată pentru unii dintre voi. Sunt iremediabil, lulea, fără speranță, până peste cap, îndrăgostit de Camaro. Chevrolet Camaro. Literalmente, când văd un Camaro, orice Camaro, îmi crește pulsul, devin agitat, simt fluturi în stomac și mâncărini în palme...le pe care vreau să îl așez pe volan, fie și în poze, sau măcar virtual, pe Thrustmaster F430-ul meu conectat la calculator. Or,

Chevrolet Camaro este unul din modelele de muscle car-uri introduse în expansion-ul Race On...

Primul STCC The Game

Dar dragoste mea pentru Camaro nu a însemnat numai multe ore petrecute în Race On la volanul acestui model, ci și achiziționarea unui alt expansion al Race 07, anume STCC. Inițial, înainte de a-l cumpăra, deși mă interesau mult pistele din STCC, mașinile din acest expansion nu mi se păreau mult deosebite de modelele de WTCC - mă rog, o prezumție de ignorant, așa cum aveam să deschopăr ulterior la volanul acestora. Dar, la trecerea cu privirea peste lista mașinilor oferite de STCC, pupila mi s-a dilatat, iar ochiul mi s-a agățat de numele Camaro. Yup,

există în STCC o clasă de mașini, numită Camaro Racing Cup, ce conține modele de Camaro de generația a IV-a, cele folosite în campionatul ce dă numele clasei. Camaro Racing Cup este o competiție deja tradițională în Suedia

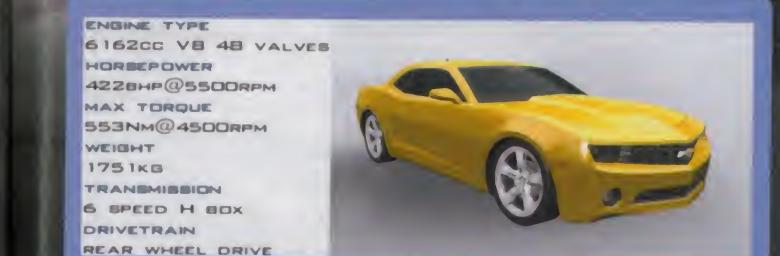
(a debutat în 1975), subordonată în prezent STCC-ului, ceea ce explică fericita întărire a existenței acestei competiții monomarcă în expansion-ul STCC.

Pentru cei care sunt derutați de toate aceste abrevieri și nu sunt familiarizați cu automobilismul de performanță: STCC înseamnă Swedish Touring Car Championship, iar WTCC înseamnă World Touring Car Championship.

It was an instant buy, după ce am observat Camaro în expansion-ul STCC. și nu pot să vă spun că de fericit m-am dat în noul meu Camaro de competiție din generația a IV-a... Dar, pe lângă acesta, am avut plăcerea de a pilota și Audi A4, Volvo C30, Volvo S60 și Peugeot 308, modele prezente în STCC, dar care nu apar în sezoanele de WTCC modelate în seria Race 07. O experiență interesantă, aceste mașini au fiecare personalitatea lor distinctă și oferă senzații aparte, necesitând „strategii” specifice de frânare și abordare a virajelor - ceea ce este firesc într-o simulare bună, eu vreau doar să punctez aici că de bună este simularea celor de la SimBin.

STCC The Game Reloaded

Cred că nu mai trebuie să spun cătă beculețe mi s-au aprins în scăfările când SimBin a anunțat lansarea expansion-ului STCC The Game 2. Vă dați seama că am sărit cu inima plină de speranță pe lista mașinilor noi, iar entuziasmul meu a fost recompensat: Camaro-ul de ac-

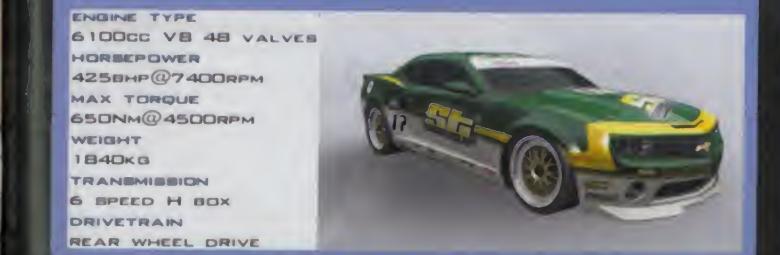


DE STRADĂ

A tunci când mi-am luat Race On pentru Race 07, primul lucru pe care l-am făcut a fost să mă dau cu versiunea de stradă a Chevrolet-ului Camaro din 2009 - care este un Camaro din generația a V-a. Încă o dată, am fost cucent. Deși oare cum rigidă, puternică și deloc lățioare, mașina era una din puținele care demonstrează că în seria Race 07 se poate face și „aproape drift” sau măcar niște derapaje controlate de toată frumusețea - suspensia independentă pe cele patru roți se simte, fiind vorba de primul muscle car de serie care are parte de această dotare. Probabil din același motiv Camaro-ul de stradă din Race On, ce nu beneficiază de setările dure și joase ale suspensiilor de competiție, oferă și o foarte plăcută percepție în volan, prin forcefeedback, a transferului de masă care îl are loc la schimbările de direcție mai bruste, eventual în șicane sau la efectuarea unui „scandinavian flick” (căutați pe Wikipedia expresia). Această senzație este mult exagerată aproape de toate mașinile din NFS Shift, perfect redată de Camaroul de stradă de la SimBin, dar mai greu de simțit la modelele de cursă din seria Race 07. Anyway, Camaroul din Race On mi-a plăcut atât de mult încât cel puțin 50% din timpul pe care îl petrec în Race 07 se scurge la volanul acestui model.

Alături de Camaroul de stradă, Race On mai aduce și o versiune de competiție cu 6 viteze și o putere de 425 CP, dar, sincer, aceasta nu m-a impresionat foarte tare - deși puternică și frumoasă, era prea controlabilă pentru gustul meu și nu oferea alunecările și transferul de masă de care este capabilă versiunea de stradă. Să nu credeți că acesta este un păcat al respectivului model, dimpotrivă, este ceva normal și de dorit la o mașină de curse cu suspensia joasă și rigidă - doar că strică romantul că la care m-aș fi așteptat de la un Camaro...

Acest model Camaro de competiție este cel prezent și în jocul free RaceRoom The Game, alături de o spectaculoasă versiune SimBin a mașinilor de Formula 1, aceasta din urmă devenind gratuit pentru Race 07, care aduce cu sine și trei versiuni ale celebrului circuit de la Hockenheim.



tuală generație, a V-a, se află acolo, alături de cel de generația a IV-a, în proaspăta clasă de mașini Camaro Racing Cup 2010 adusă de STCC 2. Instant buy. Din nou. Evident, nu am putut să nu remarcă prezența unor foarte seducătoare modele noi de mașini ce au rulat în sezonul de STCC simulat de acest expansion, anume cel din 2010. Este vorba de Opel Astra și Volkswagen Scirocco, mașini pe care le așteptam de multă vreme în seria Race 07 și lată ie, sunt!

La capitolul pistă, STCC 2 oferă cinci din pistele suedeze deja existente în primul STCC, adică Falkenberg, Gothenburg, Karlkoga, Knutstorp și Mantorp, la care se adaugă una nouă, Jyllands-Ringen, din Danemarca. Aceasta din urmă este un pic mai mare și mai largă decât ne-au obișnuit pistele din Suedia sau Norvegia, oferind un element de varietate neașteptat. O singură nemulțumire am, că producătorul a introdus în joc numai versiunea circuitului Jyllands-Ringen cu 16 viraje, cea folosită în campionatul STCC din 2010.

Varianta Jyllands-Ringen cu 20 de

viraje, după mine mai interesantă, există ca layout în joc, porțiunea cu cele patru viraje suplimentare poate fi parcursă, dar nu este omologată (în fișierul *.aiw al pistei), oponenții artificiali folosind numai cele 16 viraje. Probabil că într-un multiplayer în care toți convin să parcurgă layout-ul cu 20 de viraje se poate pune de o cursă interesantă pe această variată, dar e greu de realizat un asemenea consens online, în afara unei ligi și/sau a unei strânsă prietenii.

2 x STCC > STCC 2

Mașinile din STCC și STCC 2 care nu se regăsesc și în conținutul de până acum al seriei Race 07 sunt un serios punct de atracție. Ba chiar, ca bonus, în STCC 2 au fost introduse și Volvo 240 Turbo Gr A, Volvo 850 BTCC și Volvo S40 BTCC. Veți avea surpirse plăcute cu Volvo-ul 240 Turbo Gr A, este un model clasic ce se comportă mult diferit de mașinile din generația actuală, oferind o experiență foarte plăcută și instructivă - este posibil ca, treptat, pornind de la un astfel de model clasic și de la GT Legends, să ajungeți la excelente moduri precum Power &



A PATRA GENERAȚIE

O dată cu achiziționarea de către mine a primului expansion STCC The Game, am început să mă așez la volanul Camaro-ului de generația a IV-a folosit în tradiționala competiție suedeză monomarcă numită Camaro Racing Cup. Acest model este un fenomen în sine. Având o putere de 420 CP și o transmisie cu patru trepte de viteză, este un animal care accelerază sălbatic proiectându-te în ce direcție are cheia, pierând aderența într-un mod foarte spectaculos și dificil de controlat, inclusiv la frânare.

De altfel, de fiecare dată când mă dau cu acest model pe o pistă scandinavă mă gândesc că nebuni meseriaj sunt nordici care fac competiție întregi pe aşa ceva, iar pe Knutstorp, Camaroul de generație a IV-a prilejuiește o simfonie de lumină și culoare, la marginea nărăvăii, în care primul viraj după linia de start se poate lua printre un incredibil drift, ceea ce este cazul cu aproape toate virajele de pe circuit, iar diferențele de nivel cuplate cu puterea transmisă la roată fac să sară în aer de cel puțin două ori, cu pierderea controlului asupra mașinii, pe care o poți relua în posesie numai prin antrenament constant la limita posibilităților acesteia. Camaroul de generație a IV-a este una din cele mai nărăvăii, mai imprevizibile și mai pline de personalitate mașini pe care le-am condus vreodată într-un simulator auto, dar, probabil, este cea pe care o prefer în față tuturor celorlalte mașini de competiție, indiferent de clasă și producător.



Glory pentru GTR 2 sau HistoriX pentru rFactor.

Dar, foarte important mi se pare să vă vorbesc un pic despre specificul pistelor din STCC 2 și STCC. De ce vorbesc despre amândouă deodată? În primul rând, pentru că multe din piste sunt comune. În al doilea rând, pentru că vă recomand călduroș să vă luăți ambele expansion-uri, având în vedere că STCC este numai 4,99 EUR pe www.raceroom.net, iar dacă nu aveți Race 07 încă, este disponibil în același loc pachetul Race 07 + STCC la numai 7,99 EUR. Credeti-mă, este o sumă foarte mică pentru a intra în lumea simulațioarelor auto și a avea acces la cursele multiplayer online și la evenimentele organizate de ligile de pe net la care poți adera.

Dar să revin la pistele din STCC și STCC 2. Acestea sunt de lungime mică, în general sub 3 km (cu excepția Mantorp care măsoară 3,1 km), ba chiar sub 2 km (Falkenberg și Gothenburg). În povida dimensiunilor modeste, însă, multe dintre ele nu sunt deloc zgârcite cu numărul de viraje, ceea ce înseamnă că parcursul oferit de astfel de piste, ce aproape că par destinate kartingului, este unul foarte



strâns, dificil, deosebit de tehnic, cu puține porțiuni în care poți apăsa pedala de acceleratie până la podea. Oricum, după un pasaj de acceleratie mai serioasă, poți fi sigur că urmează o curbă asasină pe care trebuie să o înveți FOARTE bine ca să o poți aborda la limită.

Pixtă

Dar, desenul strâns, înghesuit pe o suprafață mică, al majorității pistelor din STCC și STCC 2 spune numai o parte din poveste. Ai dracă' nordici, le-au pus și pe terenuri denivelate, numai bine că să ai și curbe oarbe, în care nu știi ce se întâmplă spre ieșirea din ele, dar și coborări aproape abrupte în intrarea în viraj, sau vârfuri care te aruncă literalmente în aer. Sub acest aspect, cea mai tare și mai tare pistă este Knutstorp, o nebunie totală, un fel de succesiune de Karusel-uri (vezi Nordschleife pe net) aproape continuă, la care se adaugă diferențele semnificative de nivel ce o transformă într-un montagne russe amețitor. Așa cum despre Spa Francorchamps nu pot spune că este o pistă, ci un altar, la fel despre Knutstorp nu concep să spun decât că este un delir. Alături de Spa, Laguna și Nürburgring/Nordschleife), am pus Knutstorp în lista pistelor mele favorite. Acum că ștui că este de faină, cred că aș fi dat bani pe STCC sau STCC 2 fie și numai pentru a putea parcurge un asemenea circuit. Astă cu atât mai mult cu că și Knutstorp, alături de majoritatea celorlalte piste din STCC-uri, este destul de ingustă, ceea ce pompează adrenalina în nebunie, înălțând delirul la rangul demenței. Am avut parte pe Knutstorp de curse memorabile online, pe care le-am terminat, ca de obicei, la jumătatea clasamentului (da, sunt un mediocru), dar senzațiile pe care le-am trăit au fost de locul întâi!

Vreau să mai menționez aici faptul că multe din pistele de STCC și STCC 2 sunt foarte frumoase ca mediu, ca împre-



Frumoasa și Bestia în aceeași caroserie.

jurimi împădurite și detaliu al clădirilor adiacente. Aș remarcă Gothenburg, un superb circuit urban situat într-un port, cu o îngustime a pistei incadrată de împrejmuri care transformă cursa într-un coșmar în viteză întâi și a doua, cu volane brăcate și frânări bruște. Menționez sub acest aspect și un alt circuit suedez, care este prezent ca bonus în Race 07, anume Vara Raceway. Este tot un circuit urban, cu pistă destul de îngustă și cu viraje foarte strânse, limitat de împrejmuri care nu lasă loc de greșeală, dar cu o vedere a mediului și cu un detaliu al clădirilor și vegetației care te lasă mască. Pe bune, mi-au picat cu tronc pistele din Peninsula Scandanavă, care presupun îndemnare tehnică, atenție sporită și o perfectă cunoaștere a mașinii folosite. Foarte, foarte bune locuri de antrenament asupra, pe care să te formezi pentru trecerea la circuitele de ligă superioară folosite online.

TIGRUL-EOPARDUL, AFARĂ-I VOPSIT GARDUL.

ENGINE TYPE
5700CC V8 16 VALVES
HORSEPOWER
420BHP @ 5800RPM
MAX TORQUE
625NM @ 5000RPM
WEIGHT
1350KG
TRANSMISSION
4 SPEED H BOX
DRIVETRAIN
REAR WHEEL DRIVE



STCC The Game 2 oferă ambele modele Camaro prezente în sezonul din 2010 al competiției Camaro Racing Cup, adică atât cel de generație a IV-a, cât și pe cel introdus anul trecut, din generația a V-a. Aceasta din urmă are caroseria asemănătoare, evident, modelului de stradă din 2009, la care se adaugă elementele aerodinamice menite să-i sporească performanțele. Să nu credeți cumva că acest Camaro de cursă din generația a V-a este identic cu cel din Race On sau din jocul free RaceRoom The Game. Nici pe departe, Camaroul din 2010 adus de STCC The Game 2 este o cu totul altă mașină, ce are numai patru viteze și o putere de 420 CP, al cărei comportament este undeava la jumătatea distanței între Camaroul de generație a IV-a și Camaroul de competiție din Race On. Practic, avem de-a face cu un hibrid, pentru că există aici și tendințe supraviratorii la exagerări cu pedala de accelerare, dar și tendințe subviratorii la viteze mari. Aderența se rupe brusc, destul de imprevizibil, și trebuie să treacă ceva timp până să te obișnuiești cu limita acestui model. Se simte puterea, dar precizia este mai mare la abordarea virajelor, însă trebuie să înveți temeinic fiecare circuit cu această mașină, pentru că oferă o mare varietate de comportamente raportat la fiecare pistă în parte. Camaroul de generație a V-a din STCC The Game 2 este o provocare deosebită și un prilej de bucurii pentru pașionați, cărora le recomand acest expansion fie și numai pentru cele două modele de Camaro incluse.

A, și să nu uit să pomenesc aici și de sunetul demențial al celor două Camarouri de competiție Camaro Racing Cup, redat formidabil în expansion-urile STCC. Realmente se simte pe ce nebunie de mașină te dai - motorul urlă la modul cel mai propriu.



Primul viraj pe Knutstorp.



de la mediu la clădiri, arătă exemplar, parcă adus la zi și cu teamă de semnificative comparații cu același circuit realizat anterior de faimoasa echipă de modificatori VirtuaLM. Sincer, ambele variante de Mid-Ohio mi se par stelare, foarte bine făcute - SimBin a sărit cu succes peste stacheta ridicată de VirtuaLM.

De altfel, pe sistemul meu, cele două variante ale acestui traseu nici nu se bat cap în cap. Deși, trebuie spus, dacă ai deja instalat Mid-Ohio-ul VirtuaLM pe Race 07, trebuie să îl îndepărtezi înainte de instalarea expansion-ului GT Power, deoarece sunt incompatibilități între cele două versiuni, care dau eroi în Mid-Ohio-ul de la SimBin. Eu am împăcat impecabil cele două Mid-Ohio-uri: cel de la VirtuaLM este instalat pe GTL, GTR2 și rFactor, iar cel de la SimBin pe Race 07.

Aș că beneficiez de ce este cel mai bun de la amândouă...

Al doilea circuit adus de expansion-ul GT Power este Chayka, prima pistă din spațiuul fostei Uniuni Sovietice simulață într-un titlu SimBin. Aceasta și-a făcut înălțări la jocul free Volvo The Game, în 2009, fiind una din cele două piste disponibile, alături de Gothenburg/Göteborg Eco Drive Arena). Locația: la marginea Kievului, în Ucraina.

Ca orice chestie de la ruși sau ucraineni, și Chayka are ceva original în ea, fiind o pistă aparte prin succesiunea neobișnuită a

Ce-i mai mică și
mai mică...

FAERY LEGENDS OF AVALON

Când ești mic și belă lăptic, nimic tu te facă mai fericit decât o poveste bine spusă de o bunici cu gura aurită. Am fost printre fericările care au avut parte de o bunici ce știa cum să facă să mă țină cu sufletul la gură atunci când îmi spunea o poveste. Când Buia avea grija de mine, eram cel mai fericit și, ca niciodată, îmi doream să vină că mai repede seara pentru că era vremea poveștilor. Înainte să mă bag în pat, Buia stătea lângă mine și debita povești căte și mai căte despre zâne, fil de-mpărat, Ilene Cosânzene și zmei paralei. Nu știa de unde știa atât de multe și, mai ales, din atâtea locuri. Nu era o femeie umblătă, dar era una citită. Cred că întreg repertoriul său a fost făcut la bâtrânețe, când nu mai putea să umbile cum trebuie sau să deretice prin casă și astfel că citea în continuu. Cum a fost o bunici de poveste, nu citea doar pentru ea, citea pentru noi. Poate că, dacă nu ar fi avut un singur nepot, ar fi citit cine știe ce chestii serioase, dar sunt convins că s-a apucat să cîtească povești din toată lumea numai pentru a avea cu ce să mă adoarmă pe mine în fiecare seară. Aș că povestile ei nu se învârteau doar prin spațiul nostru mioritic, ci mă duceau prin toată lumea.

Ea a fost prima care mi-a spus despre Peter Pan, Wendy și Tinker Bell, zâna cea micuță care îl putea face pe prietenii săi cel mai buni să zboare până la stele. Multă vreme am căutat și eu propria mea zâna care să

mă facă să mă înalț deasupra lumii, însă nu am găsit-o. Dar timpul nu este pierdut.

... decât antena de furnică

Pentru un univers gigantic, nu-ți trebuie o lume gigantică. Trebuie doar să raportezi totul la propriile dimensiuni. Cât de mare este o grădină pentru o furnică? Mai mare decât un oraș pentru



noi? Mai mic? Nu vom ști. Dar iată că putem vedea acum cât de mare poate să fie un copac pentru o zâna mai mică decât o păsărică.

Nu trebuie să te plimbi de la o planetă la alta. Pentru cineva cătă Barbă-Cot, Yggdrasil este o lume întreagă, prin care te poți plimba de colo-colo fără să te plăcăsești vreodată și unde ai ocazia să te întâlnesci pe ramurile sale cu cineva nou și interesant. Cine este Yggdrasil? Nimeni altul decât copacul vieții, marele copac al lumii, locul unde zeii mitologici nordice se duc să vorbească despre soarta lumii, copacul ce-și întinde rămurile până în rai și rădăcinile în alte existențe.

Imaginează-ți o poveste care te trimită să salvezi acest copac, iar tu ești o zâna. Sau un zân. Depinde de preferințe. Un RPG minimalist în care lupta este turn-based, ca în vremurile demult. Nu vă așteptați la o revelație a genului. Este făcut de un studio mic bazat în Paris, care a făcut tot ce a putut pentru a oferi un joc cu destule ore de joc și cu o atmosferă diferită față de ce am avut ocazia să experimentăm. Poate fi comparat un pic cu Xeno Clash, dar nu se ridică la nivelul acestuia.

Când oamenii au început să-și piardă credința în magie și în puterea acesteia, întreg universul fantastic a început să decadă. Pe când lumile oamenilor și cele ale ființelor mitologice trăiau mâna în mâna, iar la piață își

vindeau roșii grecești un faun, iar de la un troll luai cartofi. Dar odată cu tehnologizarea, toate mitologicele au fost scoase de pe piață, combinile și plugul fiind mult mai eficiente. Încetul cu incetul, lumea a dat uitării personajele de legendă, iar apoi chiar au început să le conteste existența. Atunci acestea au început să piară încetitor. Lumea lor a devenit din ce în ce mai secă-tuită de vlagă, iar oglinzelile ce foloseau ca poartă de trecere dintr-o lume în alta s-au spart și locuitorii lumilor au rămas blocați ca vai steaua lor. Dar aici intră tu în joc.

O mică zâna care a stat în stață pentru multă vreme, dar pe care Oberon, regele zânelor, o scoate de la naftalină pentru a repară ce se poate.

Împreună cu ce parteneri poți atrage de partea ta, pleci la luptă într-un party de maximum trei oameni și încercă să repari tot ce poți. Un dragon, o zâna, un faun, un troll și cine știe ce alte afurisenii din lumea celor de dincolo te vor urma peste tot și te vor ajuta de fiecare dată să ieși din cacao.

După ce trece entuziasmul inițial și lumină din privire, îți dai seama că jocul nu este cine știe ce. Extrem

de repetitiv în quest-uri și foarte ușor în lupte, Faery - Legends of Avalon nu este un joc care să te țină prea mult în fața monitorului. O să țin minte pentru multă vreme primele două ore de joc, în care totul era nou. Apoi o să simtă din plin lipsa vocilor și vei vedea tot mai multe greșeli de ortografie în dialoguri, te vei plăcisi să tot alergi de încetitor. Vezi că și zborul intru-

Vreau o parte a două, cu aceeași grafică excelentă, dar nu vreau să mă mai uit la el ca la un film mut. Nu vreau să mai trec prin aceleași 25 de quest-uri. Vreau un joc cu zâne dădevăratele. Jocul să fie dădevăratele, nu zânele...

Koniec

VERDICT LEVEL

- grafică minunată pentru un asemenea joc
- un univers față și nou
- niciun om nu sună oameni
- lipsa vocilor îl face foarte apăsător
- repetitiv și plăcăsitor

PE SCURT:

La fel ca și Brink: Dezamăgitor. Putea să fie atât de fain.

6.5

Gen: RPG Producător: Koniec Distribuitor: Koniec Platformă: PC Oferta: 99 lei de angajament sau ON-LINE

CERINTE MINIME: Procesor: Intel Core 2 Duo E6600 2.4GHz / AMD Athlon 64 X2 Dual Core 3800+ Memorie: 2GB RAM Accelerator 3D: NVIDIA GeForce 8800 GT

ALTERNATIVA WIZARDRY 8

Dacă un joc lansat în 2001, este unul dintre cele mai bune RPG-urile făcute vreodată. Este încă un etalon pentru mine. Să trăiască.

Cu aproximativ un an îndărăt, vorbeam despre Warband, expansiunea de sine stătătoare care a cizelat, după mulți ani de muncă asiduă și un inestimabil aport din partea comunității fideli, titlul Mount & Blade, copilul de suflet al vecinului nostru ex-otoman Armağan Yavuz. Warband se laudă într-adevăr cu un număr greu de estimat de optimizări și adăugiri față de lansarea inițială M&B, dintre care multiplayer-ul este cea mai evidentă și solicitată încă din beta-uri timpurii, însă numai vârful piramidei. Cu toate că engine-ul grafic încopit pe genunchi (la o adică etichetabil ca fiind cel mult OK la nivelul anilor 2005-2006), lacunele de ergonomicie ale interfeței și prezentarea șchioapă au gonit cu siguranță un număr mare de curioși, majoritatea celor cu mai multă răbdare, dispuși să investească ceva timp, pasiune și imagine în acest simulator medieval hibrid, au avut parte de o distracție fantastică și, culmea, unică în lumea jocurilor video. Împletind elemente de role-playing, acțiune, strategie și simulare, Warband este un supliment ludic excelent atât pentru iubitorii seriei Total War (bașca similarile și derivatele din aceasta), cât și pentru erogeștili hardcore, cu dorința de a-și croi o experiență unică în cel mai pur stil sandbox. Culmea, chiar și numai simulatorul de bătălie merită toată atenția, indiferent de genul vostru preferat, fiindcă în ciuda tuturor stângăciilor aparente și evidente, rămâne o delicatesă fără termen de comparație.

Da, când intrăm în problema „Calu' spada și nevasta” sunt extrem de subiectiv și mai precis părtinitor, fiindcă omul din spatele jocului (și la o adică toți cei care au contribuit pe parcurs) merită toată admirarea. O spun atât ca jurnalist de jocuri, cât și ca butonaci. Așa că recomand Warband fără nicio rezervă, fiindcă merită fiecare bănuț. A, să termin cu bolboroseala generică și să vă spun despre noul expansion stand-alone? Ok, vine!

A fost odată...

De această dată, dezvoltarea titlului s-a mutat la Kiev, în studioul Sich, care, sprijiniți de Taleworlds, CD Projekt și Snowberry Connection, au apucat-o într-o direcție ușor diferită, focalizând oarecum acțiunea. Fondul istoric este Europa secolului XVII, aşa cum o descrie polonezul Sienkiewicz (se citește Sinchlevici - căștagor al premiului Nobel, pentru literatură, ați ghicit!) în al său roman „Prin foc și sabie”. Uniunea expansionistă lituaniano-poloneză, pe care în prezent conaționalii Witcher-ului o afirmă cu mândrie ca origine, în timp ce lituanenii o acuză că ar fi fost în detrimentul interesului lor național, ajunsă la maxima expansiune și putere. Începe să slăbească pe fondul răscoalei cazaclilor (cossacks, cum îi știți mai bine din alte jocuri). Lucrurile îi iau pe arătură când tătarii din Crimeea iau partea rebelilor, iar în final teritoriile respective ajung sub influență moscovită. Da, în caz că nu știați sau nu vă mai amintiți, pola-



Sobieski și jupâńii

**Mount & Blade
With Fire and Sword**



cii au fost în stare să țină piept în același secol suedezi (sprijiniți de Rákóczi II, principale Transilvaniei), otomani, rușilor, cazaclilor și tătarilor, bașca prusacilor și austriecilor, nu neapărat simultan și în această ordine. Au ajuns chiar și la Moscova, pe care au ținut-o pentru vreo două zile, performanță remarcabilă. E drept, în final au fost devorați de vulturii din jurul lor, efectiv ștersi de pe hartă și aşa au rămas până la renașterea statală din 1918. Revenind din tenebrele istoriei la oile noastre, suficient este să vă spun că WFS este plasat în acel secol XVII hotărător, fără a respecta neapărat firul epic al celebrei cărti, ci folosind-o intelligent pentru conturarea fondului și în crearea de quest-uri și personaje proaspete, dar și ca model pentru o reprezentare pe căt posibil fidelă și distractivă a specificului agitării perioadei.

Gunpowder, treason and plot

Focalizarea jocului pe noul context istoric a adus, pe lângă șirul de quest-uri (trei ramuri majore, mai pre-

cis) legate de poveste și finalurile multiple, o serie de modificări vizibile la nivel de gameplay și facilități. Bunăoară, avem în sfârșit arme de foc care, prin implementarea lor destul de realistă, modifică dramatic abordarea fiecărei lupte. Cu o putere enormă de distrugere, majoritatea armelor omoară dintr-o singură salvă. Asta înseamnă automat că nu-i mai vine să te avântă nebunete cu spada asupra cetelor inamice, fiindcă până și cei mai luzați din ținut se pare că au măcar cățiva trupeți înarmați cu puști, gata să-ți curuiască puținii creieri înainte să le iei vreun camarad la protap. Nu este chiar atât de grav, fiindcă, în conformitate cu realitatea istorică, respectivele arme au o dispersie foarte mare la distanțe medii și lungi, cu un timp de reincarcare de câteva secunde bune (peste cinci, unele chiar și zece), suficient de lung pentru acoperirea părții până la atacator. În practică, pistoalele și puștile iau locul arbaletelor (scoase total din joc) și sunt un fel de arbalete pe sterzozi, care le amplifică atât avantajele (damage enorm), cât și defectele (precizie

mică la distanță și timp de reincarcare lung). Așadar, având în armată chiar și numai cavalerie cu armament de meleu, ai sanse bune de reușită. În mod oarecum stupid, arcurile rămân armele de distanță favorite ale multora, cu siguranță grație timpului foarte scurt de reincarcare și preciziei net superioare, dar și pentru că, spre deosebire de acestea, armele de foc utilizabile de pe cal refuză cu îndărătnicie să-ți afișeze întărea când încerci să tragi lateral - aspect destul de enervant și nerealist, zic eu. Folosit călare, arcul are o acoperire (prin acoperire întăreg afișarea unui indicator clar de întărire, fiindcă în absența lui intervine o pură loterie) de aproximativ 180 de grade în față plus trasul în spate, în următori, în timp ce puștile și pistoalele abia-abia trec de 90 de grade în față, silindu-te să ataci cu ele frontal și făcându-te astfel o întărire mai ușoară. Totuși, nu-s de lepădat armele astea de foc, fiindcă și când își ating întărea, poți să fi sigur că î-i ai pus cruce. Excepție fac armele grele, dar ochind cu dibăcie părțile



Voinicii în piele de leopard



Vopsea nouă pentru armură

lăsate descopte și cu puțin noroc, dai cu craci-n sus orice tan ambulant dintr-o salvă sau două. Cert este că m-am trezit folosind mult mai des vederea la persoana întâi, care îți oferă un ajutor neprețios la întindere pentru pistoale și puști, unul nu întotdeauna necesar când folosești arcul, iar bătăliile au devenit mai prudente și mai tactice decât în iterațiile anterioare.

O parte mai amuzantă vine din implementarea explozibililor, sub formă de grenade. Deși nu au o putere chiar atât de mare pe căt m-aș fi așteptat, judecând în special după costul exorbitant al unei asemenea tehnologii, rezultatele folosirii grenadelor sunt extrem de satisfăcătoare și caragioase, aducând un plus binevenit de haos în lupta devenită peste noapte deosebit de tactică.

Fanii seriei s-ar putea să fie dezumflată de faptul că, deși WFS este bazat clar pe nucleul de Warband, din jocul efectiv au dispărut numeroase activități și detaliu cu o savoie aparte. Printre altele, nu mai poți să participe la tururi, ceea ce taie o sursă însemnată de venit și distracție și nu mai poți deveni liderul sau întemeietorul unei facțiuni, căștigându-ți independență, ci doar executant pentru alii pești mai mari. Însurătoarea s-a dus și ea pe apă sămbetei, alături de posibilitatea de a recruta pezani din sate. În schimb, tavernele sunt în continuare o sursă bună de trupe în căutarea unui plăitor, dar și de camarazi cu propriile povești (vă spun doar că l-am avut în party pe Tepeș, urmașul lui Dracula...). Noi suntem taberele de mercenari, unde poți recruta contra cost trupe specializate, în funcție de regiune. În plus, le poți îmbunătăți echipamentul pe parcurs, făcându-i mașini de luptă mai eficiente, rapide și bine blindate odată ce investești suficient. Numai că, pentru asta, ai nevoie de bani.

Cele mai bune metode pentru produs coco sunt vechiul și bunul comerț, alături de proaspetele bănci. Deși ar trebui să fie ceva mai complex, am constatat că

Nu pot să fi părtinitor până la capăt cu WFS, pentru simplul fapt că Warband-ul de acum un an a fost o experiență mult mai completă. Valoarea adăugată adusă



primul, în linii mari, se rezumă la a cumpăra bunuri dintr-o extremitate a hărții și a le vinde în cealaltă pentru un profit uriaș. Desigur, caravanele valoroase trebuie să beneficieze și de o protecție pe măsură, altminteri rîști să rămână în izmene fiindcă o expediție, pe măsură ce transportă bunuri mai scumpe, devine tentantă pentru tâlhari din ce în ce mai numerosi și puternici. Aici apare o adăugire frumoasă, posibilitatea de a te pregăti pentru apărarea comorilor formând o baricadă din căruțe. În felul asta, o trupă relativ mică de meleu și un grup sănătos de găzii înarmate cu puști pot lăsa respect cu ușurință ditamaș ceata de bandiți. Ba chiar, pentru siguranță crescută (dar și viteză de mers redusă), te poți deplasa pe hârtă numai în felul asta, dacă vrei. După ce, la finalul unei călătorii comerciale, reinvestești o parte din profit în alte bunuri, poți alege să-ți depui niscai taleri la bancă, pentru o dobândă sănătoasă în timp. Astfel, jocul cu bunuri între vreo șase așezări aflate la departe una de cealaltă, acumularea de fonduri a devenit mai simplă ca oricând (totuși, țineți cont de faptul că vorbim despre Mount & Blade, un joc cu o dificultate mult peste media contemporanilor săi).

Asediile au devenit și ele mai interesante, abordări mai variate, în schimb activitățile „extracurriculare” se rezumă la cafteli cu bețivani prin taverne, chestie nu tocmai incitantă și foarte plăcitoare după câteva confruntări. Mi se pare ok că au scos anumite elemente de dragul unei expunerii mai veridice a perioadei respective, însă elementele adăugate nu reușesc deloc să umple spațiul de gameplay lăsat astfel vacant.

Atenție, se trage!

Caleb

VERDICT LEVEL

+/-

- cadrul istoric interesant și bine tradus în lumea jocului
- arme de foc și grenade aduc atât haos, cât și tactică
- bătălii mai imprevedibile
- multe facilități din Warband au fost date ultărui
- tot nu vine cu un tutorial care să acopere bine aspectele jocului
- grafică la fel de prafuită, interfață neprimitoare

PE SCURT:

Nu este în niciun caz un pas în față pentru serie. Mai degrabă, unul în lateral, însă unul interesant și rentabil grăție costului său redus.

78

Gen: RPG Producător: Studio Level Distribuitor: Andromeda Ofertant: Andromeda Platformă: PC ON-LINE

CERINTE MINIME: Procesor: Pentium 4 1.6 GHz Memorie: 512 MB Accelerare 3D: NVIDIA GeForce 6600 GT

ALTERNATIVA MOUNT & BLADE: WARBAND Predecesorul lui WFS este cea mai completă experiență a seriei de până acum și totodată recomandarea mea universală. Cu mod-urile realizate de comunitate, puteți beneficia și în el de arme de foc, dar și de multe alte adăugiri și corecții interesante.

DOUĂ REVISTE LA SUPER PREȚ!

FOTO-VIDEO

fotoworld(chip).ro

DIGITAL Collection

9⁹⁵ LEI

Comandă online revista pe www.chip.ro/librarie

Librăria CHIP ONLINE

GRAY MATTER

D-ale... mele...

Gray Matter m-a prins foarte prost, în mijlocul unui dor de casă și ai unei lipse acute de sens în viață - mai șiii, poate sunt drăguți bolnav de nefericire - cuplate cu o scormoneală absurdă și frustrantă după un serial anotințat în realitate. „Cine naiba aruncă o hartă rutieră după ce se uită pe ea?” îmi urlau gândurile imediat după start. „De când o doarșoară tatuată, piercing-ulă și supra-machiată aruncă vorbe de genul – it's completely dead – când motocicleta i se calează și refuză să mai pornească?” „Și de ce stilul grafic al artwork-urilor tip bandă desenată care impinge povestea mai departe este atât de diferit de cel al jocului?” Păi e frumos ca Lolita furtunoasă cu ochi orientali din prezentare să se transforme în cioara vopsită de acum? Dar stai... de fapt, fețele tridimensionale care însoțesc textele par a fi sursa disconfor-

Una din cele mai frumoase planșe din joc. Interesant este că avem și noi astfel de holuri în clădirile vechi, dar în realitate nu mi plac niciodată.

Textele plăuitoare și geometria ciudată de care vă tot spuneam.



Singurul puzzle din joc căruia nu i-am găsit rezolvarea. lenglea m-a trădat. Nu disperați dacă nu-i dați de cap. Nu e de joacă cu ghicitoarea asta.



tului. Zici că-s lovite cu lopata. Modelul din joc se apropie mult mai mult... „la vino tu mai lângă cameră”, așa... dar ce-ai dragă de mergi ca și cum t-i ai fi pus prima oară tocuri? Nici măcar nu ai. Apropo, cam lungi picioarele asta ținând cont că nu ai... cum? Trebuie să ajungi la Londra, dar pentru asta ai nevoie de o hartă? ...#&@#...

Mă găsiți pe balcon fumând și injurând... nu fumez, dar vă puteți imagina, așa de efect... trăiesc într-o casă în care singura ieșire pe singura terasă/balcon se face prin bale... cine Dumnezeu s-o fi gândit la o asemenea minunătie... și ce se întâmplă dacă, în timp ce stai afară, cineva intră la duș sau se aşază pe WC... bine că de obicei nu sunt prea multe persoane aici sau poate, din contră, dacă ar fi fete... e frig... mă întorc la joc, m-am mai înveselit.

Bufeurile - cum le e numele - trec, dar Gray mai avea un drac în cărcă, am început să-l joc la numai două zile după ce am terminat Black Mirror 3. Un titlu care să-ă înțeles foarte bine, exceptând animațiile, cu obsesia mea - realismul (în lipsă de alt cuvânt mai bun). Și când spun realism, nu mă refer la poveste, nu, povestea poate fi căt de razna vrea ea, ci ia un bun-simt în acțiuni și reacții, fizico-mecanic, psihologic-relaționist, whatever... pe care îl găsești din ce în ce mai rar în tot ce înseamnă divertisment.

D-ale Black Mirror-ului

E interesant cum poți observa în retrospectivă anumite calități ale unui titlu jucând altul. Lucruri pe care le iei de-a gata, pentru că sunt perfect integrate și funcționale, sunt de fapt muncite și șlefuite pentru tine cu pasiune. De exemplu, aici, harta nu mai are rol de scurtătură, a devenit singurul mod de a te deplasa între locațiile mai îndepărțate ale jocului. Înțeleg, acum distanțele sunt mult mai mari și nu mai e posibilă o plimbare între vila-rezidență și orașul de lângă, dar, așa cum o sugerează și protagonista, o stație de autobuz ar fi făcut minuni. Nu aș mai fi folosit-o niciodată după prima piecare, dar ar fi dat continuitate jocului pentru că, undeva, în mintea mea, ar exista și creierul e foarte priceput în a umple goluri. E puțin deranjant să dispari din biciul casei de la țară la apăsarea unui punct de interes de pe hartă și să te trezești pe culoarul unui spital, de exemplu, dar parcă și mai deranjant este faptul că harta a fost impusă într-un joc de acest tip ca element obligatoriu de gameplay. Pur și simplu nu se integrează organic și rupe din imersiune. Așa cum o fac și ecranele de loading, care apar la fiecare schimbare a planșelor. Sunt destul de lungi pentru a deranja și destul de scurte (în cazul sistemului meu) pentru a nu te lăsa să citești răvășele aruncate în ele. Răvășe interesante, de altfel, în care primești sfaturi de joc, puțină istorie a personajelor, a Oxfordului, a etimologiei cuvintelor întâlnite etc.

În B.M.3 hot spot-urile (obiecte/mecanisme/căi de acces cu care poți interacționa) îți erau inteligent indicate prin iconice căt mai nederanjante care dispăreau după o perioadă pentru a te lăsa să admir peisajul, aici... ditamai textele plăuitoare stau mândre peste pixeli când activezi această opțiune. Cum nici comentariile Samanthei la adresa mediului înconjurător nu erau la înălțimea celor din B.M.3, am decis că în acest caz poate jocul nu e construit în jurul acestui mecanism de gameplay și am încercat să-l joc ca pe un adventure clasic,

D-ALE SCAMATORIILOR

Așa cum o știm, Jane Jansen nu putea ieși la rampă cu un alt joc fără a veni și cu ceva inovator. În Gray Matter, inovația se numește Magie. Samantha are cu ea o cărticică a începătorului iluzionist și, din când în când, trebuie să se folosească de talentele ei pentru a avansa în poveste. Foarte interesant este faptul că aceste mici scamatori, ca, de exemplu, un joc de cărți măsluit, nu se fac automat, ci oarecum interactiv. Ce veДЕți mai jos este meniul în care te pregătești pentru un truc. Astfel Samantha poate fi pusă să manipuleze un obiect, să-l ascundă într-o casă din mânci, să-l palmeze, să distragă atenția și să se depare. Când consideri că totul este pus la punct, poți atinge o mică baghetă și încerca trucul. Dacă ai setat acțiunile în ordinea corectă, jocul iese din acest meniu și te lasă să te minunezi de ce poate face Sam, dacă nu, te roagă să mai încerci o dată. Ca mai toate componentele acestui joc, inițial și acest mecanism m-a dezamăgit, o dată pentru că aveam/am impresia că povestea este oarecum forțată în unele locuri pentru a crea situații în care Sam să se poată folosi de talentele ei și a două, pentru că nu erau lăsat să experimentez. Mereu ult că de conservatoare sunt adventure-urile și mereu vreau mai mult. Până la urmă, mi-au plăcut, au devenit mai puțin evidente și au reușit să mă facă mereu curios în privința rezultatelor. Rezultate nu neapărat normale din punctul de vedere al reacțiilor celorlăți, dar întotdeauna haloase.



fără a mai acționa această pârghie. Din lac în puț însă, pentru că aici obiectele nu au contur. Nu există acea paузă între ele, subliniată prin schimbarea formei cursorului. Te trezești astfel că dai clic pe o vază plină cu flori și eroina comentează asupra ei, dar nu întreprinde nicio acțiune. Jocul vrea să dai clic numai pe flori, iucu pe care nu îl stii pentru că nu te aștepți la această diferență. Lucru cu care te obișnuiești însă, ce mare lucru să dai clicuri la fiecare schimbare a „texturilor”, dar corroborat cu faptul că marginile obiectelor nu sunt perfect... integrate, face acest mod de joacă foarte greoi și frustrant.

O idee dementială. Îmi imaginez fețele și reacțiile atleților care ar întâlni așa ceva pe pistă.





SOCOM SPECIAL FORCES

Dacă doriți să rejucați

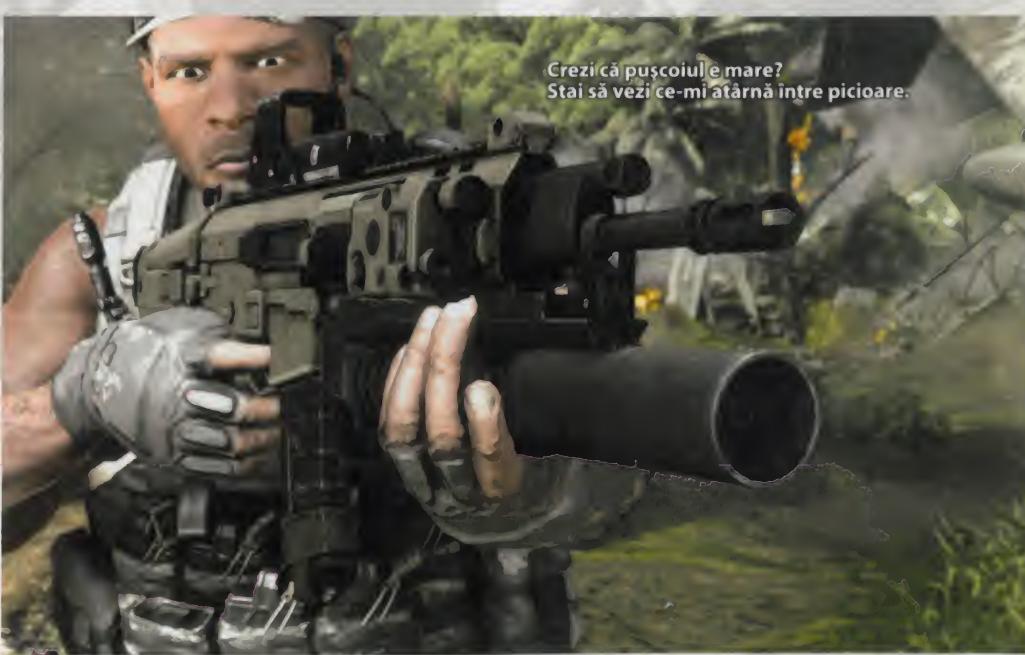
Nă ultimii ani, jocurile dedicate exclusiv consolii PlayStation 3 au dobandit un soi de reputație specială: grație unor titluri exceptionale precum seria Uncharted, Heavy Rain sau God of War III, s-a ajuns la ideea (greșită de altfel) că tot ce înseamnă joc realizat exclusiv pentru consola Sony ar trebui să se ridice neapărat la un nivel calitativ foarte ridicat.

Un argument împotriva acestei teorii este și proaspăt lansatul SOCOM: Special Forces (SOCOM 4: US Navy SEALs pentru piata americană), continuarea unei serii care, pe vremuri, atingea cote de popularitate la care vechile titluri ale seriei Call of Duty abia puteau spera. Acest lucru a fost posibil datorită faptului că, la acea vreme, SOCOM era unul dintre puținile shooter-e militare destinate consolelor (PS2 pe atunci) care suporta multiplayer-ul local sau online. Între timp, genul s-a dezvoltat, jocurile de acest tip au apărut precum ciupercile după ploaie, iar SOCOM 4 a ajuns să aibă parte de o concurență mult mai puternică.

NATO-lănit-o de-ajuns

Mai rău, primul contact cu jocul celor de la Zipper Interactive nu este deloc incurajator: ai senzația că joci o copie mai ieftină de Call of Duty, singura diferență notabilă, la prima vedere, fiind perspectiva third person. Bineînțeles, nu putea lipsi un sistem de cover care, la rândul său, pare un pic cam rigid. În loc să reacționeze dinamic la obiectele din mediul înconjurător, intrarea și ieșirea personajului din cover se fac greoi, după rețeta apropiate de un zid, aşteaptă să apară pe ecran mesajul „Press O to enter cover” și abia apoi apasă butonul respectiv pentru efectul dorit. Se pierd astfel secunde prețioase, mai ales în toiu luptelor acerbe, fragmentându-se inutil desfășurarea jocului.

Din fericire, cine are răbdarea necesară să treacă peste primul nivel și să se acomodeze cu controlul va avea surpriza să descopere în SOCOM 4 un joc mai reușit decât s-ar fi crezut la prima vedere. Impresia de joc



simplificată la Call of Duty dispare încet-încet, pe măsură ce te familiarizezi cu toate mecanicile de gameplay. Astfel, personajul controlat direct nu are nicio sansă să răzbească de unul singur, cele două echipe aflate sub controlul său fiind vitale pentru depășirea situațiilor critice din joc. Aceste echipe, fiecare dintre ele formată la rândul său din doi oameni, pot primi ordine simple, în stilul celor din seria Rainbow Six Vegas. Astfel, doar posibilitatea de a-ți așeza echipele pe câmpul de bătălie după cum crezi de cuvintă este suficientă pentru a dejuca planurile AI-ului.

Până și povestea, deși realizată într-un stil insipid și Tom Clancy, mi-a atras atenția ceva mai mult decât în alte shooter-e de acest tip, în special datorită faptului că în SOCOM 4 nu intrușează cine știe ce trupe ultra-secrete, ci ești un comandant NATO trimis într-o misiune căt de căt credibilă, în Malaezia, împotriva unei grupuri rebelle numite Naga. Una dintre echipele NATO pe care le ai în subordine este formată din soldați sud-coreeni, printre care și Park Yoon-Hee (nume de cod Forty-Five). Tipă (da, în armata sud-coreeană s-au recrutat și femei), de departe cel mai supărat pe viață personaj din SOCOM 4, este specializată pe misiunile desfășurate sub acoperire, în jur de o treime din campania single player fiind jucată din perspectiva ei. Aceste misiuni au la bază stealth-ul, dar și o documentare prealabilă foarte solidă. Pe parcursul fiecărei incursiuni în spatele linilor inamice, progresul lui Forty-Five este atent supraveghet de superiorii săi, care intervin tot timpul cu sfaturi, sugestii sau ordine despre cum ar trebui să continue misiunea. Astfel, în aceste niveluri, ai tot timpul impresia că ești purtat de

mânușă, senzația că ieși parte la o operațiune cu adevărat periculoasă fiind diminuată în acest fel.

Restul misiunilor se abordează în stilul unui shooter clasic, existând posibilitatea de a apela inclusiv la suport aerian atunci când situația o cere. Mai există o serie de particularități care diferențiază ușor SOCOM 4 de restul plutonului: căt o armă este folosită mai mult, cu atât mai repede aceasta „va crește în nivel”, fiecare astfel de upgrade adăugându-i un nou accesoriu. De asemenea, când vine vorba de întindere precisă, oricând se poate comuta din perspectiva clasică over the shoulder către o cameră first person, existând posibilitatea de a ochi direct prin luneta armei.

Pe lângă povestea principală (care se întinde pe o durată de aproximativ 6-7 ore, ca în mai orice shooter

modern), în SOCOM 4 îți poți construi o campanie personalizată, folosind hărțile din single player, modificata după anumite reguli. Din păcate, obiectivele acesteia nu sunt prea variate (există doar două moduri de joc: elimină comandanțul inamic sau recuperează documentele secrete), situația fiind redresată căt de căt de plasamentul trupelor controlate de AI, generate aleatoriu de fiecare dată.

Move your ass, soldier

Într-un mod similar cu cele mai noi titluri pentru PlayStation 3, și SOCOM 4 oferă suport pentru PlayStation Move. Spre deosebire însă de recent testatul Top Spin 4, implementarea celor de la Zipper Interactive merită aplauze. Tranziția de la controller la





Ciocu' mic!

combinarea DualShock 3 + Move (sau navigation controller + Move, pentru cine are) a fost foarte naturală, cursorul de pe ecran răspunzând foarte ușor la comenzi, fără niciun lag sesizabil. Astfel, am putut termina fără probleme ultima misiune a jocului cu Move, după ce restul campaniei îl parcursese folosind un controller clasic. Mai mult, în unele situații, întârirea cu Move este mult mai ușor de realizat, apropiindu-se îmbucurător de mult de precizia unui mouse.

Nici grafica nu este tocmai rea, alternând, la fel ca mai tot jocul, între momente submediocre și scene de-a dreptul impresionante. SOCOM 4 oferă suport și pentru afișarea 3D stereoscopică, unde performanța a fost satisfăcătoare, chiar dacă în unele situații scăderile de framerate au fost evidente. Pe partea sonoră, un lă-

cru deranjant a fost încăpătânarea producătorilor de a fi „politically correct”, fărănd personajele principale să vorbească în engleză cu mai toate accentele imaginabile. Măcar au avut decentă de a lăsa forțele locale să se exprime în propria limbă, doar subtitrările fiind traduse în engleză.

De unde nu e, nici nu Dumnezeu nu cere

Teoretic, pe lângă posibilitatea de a juca misiunile campaniilor personalizate și în mod cooperativ, SOCOM: Special Forces oferă și o componentă online destul de complexă, continuând astfel tradiția începută pe PlayStation 2. Din păcate, în ultima vreme PlayStation

Network nu a funcționat, deoarece rețeaua celor de la Sony a căzut victimă unor atacuri informatici externe. Astfel, mult lăudatul multiplayer din SOCOM 4 a fost prezent doar pe hârtie, testarea acestei componente în timp util dovedindu-se imposibil de realizat.

În contextul actual, în care piața este asediată de jocuri de calitate, un titlu precum SOCOM: Special Forces pare foarte greu de recomandat. Este mult prea generic pentru a atrage cu adevărat atenția, atuurile sale fiind ascunse în spatele unei impresii inițiale deloc favorabile. Totuși, pentru fanii shooter-elor militare, SOCOM 4 se poate dovedi o alegere inspirată și, în mod cert, mai potrivită decât Homefront sau Medal of Honor de anul trecut.

Cosmin Aloniță

VERDICT LEVEL

- pac-pac cu Infanterie NATO
- adiția personajului Forty Five
- implementare foarte bună pentru PlayStation Move
- primă impresie deloc favorabilă
- grafică, gameplay și poveste mediocre
- multiplayer imponent și tras pe dreapta

PE SCURT:

Dacă campania single Homefront, mai bine cea din SOCOM: Special Forces. Sau mai bine o lejă la bere, film, iarbă verde etc.

Gen & Tip: Jocuri / Platformă: PlayStation 3 / Distribuitor: Sony Computer Entertainment Europe / Ofertant: Amazon.ro / Preț: 109,99 RON / ON-LINE: www.level.ro

7.2

ALTERNATIVA RAINBOW SIX VEGAS

Un joc care, la vremea lui, arăta mai bine decât o face SOCOM: Special Forces acum, se juca mai bine și, per total, era mult mai interesant și mai atrăgător decât creația celor de la Zipper.



CAUTĂ PACHETUL PROMOȚIONAL!*
CHIP DVD + carte

FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE

DVD24,98 lei
IUNIE 2011**PACHET PROMOȚIONAL!
CHIP DVD + CARTE**

Atenție: Această revistă se comercializează doar în cadrul magazinelor de specialitate.

CHIP
GO DIGITAL06 / 2011 [www\(chip.ro](http://www(chip.ro)

**Pret Special
24,98 lei
revista + carte**

Ghid pentru imagini creative

WINDOW

Dezvăluirile despre arma secretă de la Microsoft



Smartphones
Protagonii sunt HTC Incredible S, LG Optimus G



Sfaturi de fotografie
Reguli de compozitie
Tehnică și mod de lucru
Perspective inedite
Creativitate în abordarea subiectelor foto



NOTEBOOK-URI DE CUM SE CHIPIAZĂ

Cele mai bune laptopuri: rulează cele mai noi filme, sună silențioase și... cu un preț pe care îți poți permite.



Backup fără să te uită de la laptop

CHIP KOMPAKT
[www\(chip.ro](http://www(chip.ro)

FOTO-VIDEO
DIGITAL

Pachetul poate fi comandat și online
pe [www\(chip.ro/shop](http://www(chip.ro/shop).

*ediție limitată



SHIFT 2 UNLEASHED

....așază ștacheta pentru cursele realiste...

(citat de pe site-ul oficial Shift 2)

Pe noul nostru site www.level.ro puteți găsi, în secțiunea Mugetare, o introducere la acest articol ce conține observații asupra primului Shift, așa cum acestea s-au coagulat în liniile scurte de la apariția respectivului titlu și a review-ului pe care îl-am dedicat acum doi ani. Dacă dorîți să cunoașteți contextul în care a apărut sequelul Shift 2, vă recomand lectura mugetării intitulată „Articolul invictiv”.

Cu vreo două luni înaintea scrierii acestor rânduri, la data lansării jocului Need for Speed Shift 2, am primit de la distribuitorul EA local acest titlu și

nea urechea internă, și aia ușor derutată, m-a ajutat să trec de această probă, evident, la modul cel mai prost, fiind evaluat ca un amator începător. Ceea ce nu sunt, eu am mai degrabă nivelul de submediocru pasionat în cursele pe simulatoare auto.

Bun, m-am dus la opțiuni, secțiunea control, și am setat jocul pentru a folosi volanul meu Thrustmaster F430, care este în lista dispozitivelor pentru care Shift 2 oferă suport. Apoi m-am dus la quickrace și am băgat o

cursă cu mașina pe care mi-am cumpărat-o pentru început, un Renault Megane RS, care mi-a plăcut în primul Shift pentru că era destul de nărvășă pentru clasa ei. Stupoare din nou: mă dădeam în aceeași barcă, lagul de controller era imens. Așa că am încercat și cu celălalt volan disponibil, un Logitech Momo Racing FF, cel negru. și acesta avea exact aceleași probleme de lag mare, mare.

După ce am citit enorm și am văzut monstruoziți pe forumurile de specialitate, inclusiv oficiale, mi-am dat seama că bug-ul de care suferam eu era numai unul dintr-o lungă listă expusă de utilizatorii nemulțumiți. Soluții nu am găsit, într-o primă fază. Apoi, Juls a lansat un mod cu care a redus semnificativ lagul de controller - cel puțin așa susțin cei care l-au încercat. Eu am decis ferm să nu fac apele la nici un mod creat de utilizatori: acesta este un review ce pri-

Pe astă a trebuit să-l suport
în Shift 2 în timp ce-mi
dădea „sfaturi”.



Din partea asta totul pare OK.

I-am instalat imediat. Jocul a început cu aceeași inutilă secțiune de așa-zisă evaluare pe pistă a calităților mele de conducător auto de care am avut parte și în primul Shift. E o secvență peste care nu poți trece, așa că am parcurs-o cu aceeași plăcileală și penibilă senzație ca și în Shift. Numai că plăcileala s-a transformat în stupoare și enervare: jocul reacționa la câteva sute de milisecunde după ce dădeam comanda din volan - minimum 200 ms, poate chiar peste 300 pe alocuri. Așa se face că am devenit căpitänul unei bărci pe o pistă unduitoare, în care numai talentul de a prezice viitorul amplasament al mașinii după cum îmi spu-

Din partea celeilalte, erori grafice sub Win XP SP3 și ultimele drivere NVIDIA.



TAKE PHOTO

Control Options

Preset Config

Gears

Automatic Clutch

Reset Car

Pause

Gear Down

Gear Up

Look Back

Stability Control

Opponent View

Nitrous

Handbrake

HUD View

Change View

Brake/Reverse

Throttle

Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback Separate Pedals

Manual Yes

Brake/Reverse

Throttle

Hm, volanul meu este pe lista dispozitivelor suportate de Shift 2...

Level 1 Cash: \$0

SAVE CANCEL

Aceleași erori grafice.

dar, dragii mei de la Electronic Arts, vreți să vă amintesc faptul că sloganul de lansare al NFS Shift 2 are ca punct tare tocmai superioritatea ca simulator a acestui titlu? Eu aşă consideră, citez: „SHIFT 2 UNLEASHED sets the bar for realistic racing...”, care sunt tocmai cuvintele de pe site-ul oficial al jocului.

Si, cu toate asta, în majoritatea filmelor ce au precedat apariția celui de-al doilea Shift, cei mai mulți driveri erau noobi, deseori cu gamepad-uri, dar care și cu volane mergeau ca draci, prost de tot, de nu obțineau nici o informație semnificativă despre joc din acel bălbăiel pe traseu, deseori ajutate cu asistiri.

Cu vreo lună înainte de lansarea jocului, au început să apară filme cu volane, iar explicația dată de producător a fost că abia atunci au ajuns în stadiu în care se ocupă de implementarea folosirii volanelor. What!! Fac un simulator de curse, vorbești de „realistic racing” și ultima ta grija este cum folosești volanele cu acesta? Am înțeles eu bine? Marketezi Shift 2 ca simulator de curse și singurele filme în care un volan este folosit cum trebuie de un me-

Oricum, ceva trebuia să mă fi pus pe ginduri încă de dinainte de lansarea jocului. În cele mai multe din imagini și filmele de prezentare a Shift 2, oamenii care jucau foloseau gamepad-uri. Ba chiar, mai mult, tocmai piloții de curse/drift ce promovau produsul foloseau nu volane, ci, ați ghicit, gamepad-uri, în timp ce ne ziceau că de realistă este experiența condusului în Shift 2!...

Veți spune că jocul are ca întărire console. Corect. și că pe PC se joacă numai pasionații și care în mentalul colectiv de influență americană sunt peiorativ assimilați cu așa-zisia geeks/nerds. Aia sunt publicul neîntărit, alcătuit din cei care folosesc volane și duc o mașină impecabil pe traseu fără nici un fel de asistiri. Cel puțin așa rezultă din câteva mesaje cel puțin derutante ale unor oameni de la Slightly Mad Studios posteate pe forumul nogripacing, în care li se explică nemulțumiților că ei sunt pe la 5% din vânzările Shift 2, așa că...

Renault SPORT MEGANE RS

Garajul meu, plin cu o mașină.

RENAULT

\$25,500

0-200 Modern Road

FWD Front Straight 4

Top Speed: 238 kph Acceleration (0-100): 5.98 Secs Handling: 2.77 Secs

Viewing: US, EU, Japanese, Modern, Retro, Muscle, Legends

Autolog Level 1 Cash: \$2,500

SORT FILTER ACTIONS BACK

BLACK MIRROR III

Genul lent

E foarte ușor să mergi pe o deschidere banală de tip: „Genul adventure își dă ultima suflare” când ai un Black Mirror III în față. Gameplay clasic, puzzle-uri clasice, poveste clasică... (de fapt, „poveste clasică” nu sună tocmai rău, iar aici se potrivește în ambele sensuri). Lumea a început să trăiască în alt ritm. Filmele, muzica, jocurile, știrile, până și timpul, toate curg cu altă viteză. Noua generație a crescut într-un univers mult mai „explosiv”, mai dens, în care nu mai e timp de pier-

dut (de pierdut ce?) și e foarte greu, după atâtă condiționare, să mai prindă un adventure lent în care „nu fac altceva” decât să plimbi obiecte de colo-colo. Veteranii, pe de altă parte, adică cei cărora le sunt adresate în principal aceste jocuri, s-au culturalizat, majoritatea peste măsură, și au ajuns să aibă pretenții prea mari de la un mediu care nu a crescut în același ritm cu ei. Mulți Tânăresc după titluri care să se compare cu cele câteva de geniu din trecut, dar în același timp au ajuns și să accepte

din ce în ce mai greu convențiile impuse de jocuri. Cățiva din ei probabil că nici nu se mai joacă, dar păstrează o urmă de interes pentru ce a reprezentat o bună parte din viața lor.

Pe de altă parte, adventure-ul „clasic” ori refuză să se reinventeze ori, când o face, are o problemă cu semantica. Orice schimbare în gameplay metamorfozează un adventure în altceva, o augmentare a puzzle-urilor îl transformă (dar nu numai) într-un Hidden Object (vezi seria Mystery



Case Files), o exagerare, într-un puzzle (Portal). Dacă accentui cade pe acțiune, titlul ajunge (dar nu neapărat) un survival horror (Silent Hill) și la fel, dacă se exagerează, un action (Resident Evil 4) și așa mai departe.

Soluții

Interesant este că producătorii, și mă refer aici și la WizarBox, care primeșc și ei o recenzie în acest număr pentru Materia Ior Cenușie, au ajuns să simtă foarte bine aceste „neajunsuri” și încercă să împace și capă și varză. În Black Mirror, de exemplu, nu o să aștepți niciodată după personaj, un dublu clic pe orice pixel cu care poți interacționa (obiect, mecanism, ieșire), „teleportează” eroi în preajmă – acum stau și mă întreb cât timp am pierdut doar plimbându-mă sau așteptând să ajung unde doream în alte titluri. Titlurile au chiar și hartă cu ajutorul căreia poți accesa rapid, dacă situația permite, orice locație în care ai mai fost cel puțin o dată. În același spirit îți dezvăluie, la apăsarea unui buton, toate porțiunile interactive ale locației în care te regăsești, debilitând, discutabil, în acest fel gameplay-ul. Spun discutabil pentru că eu nu am simțit mai niclodată vreo placere deosebită în a căuta pixeli într-un adventure. Aleg adventure pentru poveste, atmosferă și puzzle-uri, mecanica de joc fiind ultimul lucru de care mi se face dor. Spun discutabil

(x2) și pentru că hard-core-rii în ale genului au posibilitatea de a dezactiva/nu folosi această opțiune.

Acstea scurtări, bune pentru atragerea publicului mai Tânăr și a jucătorilor cu mal puțin timp la dispoziție, strică însă din imersiune și ar fi fost rapid sancționate de către „bâtrâni”. Dacă eroul ar dispărea și ar apărea imediat în locul în care am dat dublu clic, realismul ar

avea oarecum de suferit, în timp ce o mai rapidă rezolvare a jocului, înlesnită de butonul „arată tot ce mișcă”, ne-ar face probabil indiferență la locațiile prezентate. Spun ar fi fost, pentru că în B.M III producătorul a contracarat atât „teleportarea” – cu un efect intelligent care ne lasă să vedem primul pas făcut în direcția în care dorm să ne deplasăm, urmat (căteodată) de o mică pălpărire și (mereu) de începutul acțiunii dorite: părăsirea locației, interacția cu un obiect etc. – că și „indiferență” – cu ajutorul unor descrieri interesante, toate vorbite. Astfel în fiecare nouă locație, pe lângă obiectele cu care putem interacționa, mai găsim și de două ori mai mult



SFATURI PENTRU O JOACĂ MAI LINĂ

D eși jocul se străduiește să facă gameplay-ul că mai lin, și alături, ca în orice adventure cu pretenții, vor fi momente în care vă veți bloca aparent irrevocabil. Două sfaturi am: 1. „Vorbiri” cu obiectele înainte de a incerca o nouă interacție. Cu acesta, chiar dacă ati mai făcut-o anterior. Eroul nu știe ce și poate să facă cu o crăciună în un moment dat, dar își poate da seama pe parcurs, după ce situația sau conținutul trăiesc și mai schimbă. E puțin debusolațiant și poate fi considerat un bug, dar, după parere mea, e un pas stăngăduș facut în direcția bună și de asemenea, de fiecare dată când un obiect este adăugat în inventar, dată clic dreapta pe el. Nu mă mișc fără să punză ca unele puzzle-uri să se continuă în acest mod, după care, incercați să-l combinați cu toate celelalte obiecte pe care le detineti; you never know what you're gonna get.





„pixeli” care pot fi descriși/prezentați (lucru care se întâmplă de altfel și în Gray Matter). Interesant este că nu vei să niciodată când dai clic pe un tablou, de exemplu, dacă este interactiv sau eroul doar are de făcut o remarcă la adresa lui. Și mai interesant este că, pe lângă faptul că toate locațiile capătă astfel o istorie, aceste comentarii te ajută indirect să realizezi cum ce ai de făcut mai departe sau măcar să reții un anumit detaliu care te va ajuta mai târziu. Una e să și se schimbe cursorul când treci peste o floare și să încerci toate obiectele din dotare și altă să și se spună că floarea din acel ghiveci e cam amărâtă. Numai eu știu de câte ori am încercat să o ud, ba cu o găleată, ba cu o sticlă, ba cu alt recipient din dotare. La fel de interesant este și faptul că de multe ori Darren (protagonistul) vine cu comentarii multiple și realizează din când în când, după ce l-ai pus să examineze o dată, de două ori, un anumit „obiect”, ce are de făcut mai departe. Artificiul integrează gameplay-ul în poveste și atrage în același timp atenția asupra „decorului”. Decor, așa cum puteți vedea în pozele anexate recenziei, artistic și mișcălit, supra-valorificat de ciclul zi-noapte-ceată-ploaie-oameni-dispoziție care avansează odată cu povestea și nu te lasă să te plăcăsești pe parcursul unui adventure mult mai lung decât ai crede la prima, chiar și a doua vedere.

Ciclu zi-noapte-bla-bla are și rolul, elegant, de a te îngrădi. O îngrădire interesantă, implementată cu cap (în 90% din cazuri), care încearcă, la fel ca și „scurtăturile”, să ungă povestea în detrimentul unui gameplay care ar fi devenit, probabil, frustrant odată cu accesarea multiplelor locații și obiecte de inventar ale jocului. Odată cu venirea nopții, de exemplu, nu prea mai are sens să colinzi prin sat pentru că toată lumea doarme, lucru subliniat și de erou. O limitare care ar trebui să îți dea destul de clar de înțeles că următorul pas trebuie făcut în locațiile abordabile în acel moment.

Contraste

Din păcate, atenția exagerată la detaliu (mulțumim) atât din punctul de vedere al sonorizării – până și scrisorile ne sunt citite, iar personajele, creionate cu grijă,

vorbesc vrute și nevrute – cât și al graficii – decorurile sunt schimbătoare, impresionante – nu face altceva decât să sublinieze prin antiteză monstruoza numită animație. Persoana care a făcut „captura de mișcare” este cu 10 clase mai jos decât artiștii grafici și vocali. Și ce păcat! Atmosfera, creată cu pasiune și atenție, de multe ori

apăsațoare, sau din contră duioasă, răutăcioasă, suferă enorm din cauza mișcărilor nenaturale ale eroului. În momentele în care personajele fac un schimb de obiecte, de exemplu, te va buftni invariabil râsul. Pe lângă faptul că personajele bagă mâna în buzunar și scot te miri

ce (o carte deschisă, o găleată...), schimbul se face spectaculos, ca și cum ai juca friptea cu persoana din fața ta. E ilar și dureros în același timp să vezi cum „smulgi” din mâna unei doamne psiholog medicamentele pe care îi le oferă - am crezut inițial că Darren vrea să-i tragă o palmă.



O discrepanță, mult mai mică e adevarat, poate fi observată și între personalitatea personajelor și puzzle-urii. Așa se face că munca scenaristului - care a ținut ca acțiunile și comentariile personajelor să aibă o strânsă legătură cu personalitatea și experiența lor de viață - e stricată de câteva puzzle-uri cretine. Darren apreciază total diferit o scrisoare a unui Papă din secolul al XIII-lea prin comparație cu preotul satului, așa cum vă puteți și imagina, dar pus în față unui mecanism, se va aprinde și va începe să turule, grație unei diplome în fizică cu care se mai mândrește printre fraze. Acum, pot accepta fără nicio problemă faptul că eroul e în stare să repare partea audio a unui detector de metaale cu ajutorul unui radio, dar am impresia că sunt luat peste picior când un acumulator de mașină este fixat în vârful detectorului, pe principiu – „are nevoie de baterii ca să funcționeze”. Câte kilograme are o baterie de mașină? Fără a mai vorbi de „curenți”. Jocurile ne-au învățat să le trecum cu vedearea inconveniente - precum buzunarele fără fund sau, în cazul de față, faptul că satul are un mic magazin universal de unde Darren ar fi putut cumpăra fără probleme câteva baterii - dar, în momentul în care încerci să dai veridicitate universului tău cu lecții de fizică, cum ar fi principiul de funcționare al unui pendul Newton-ian (foarte frumos explicat de altfel), artificiile, ca cel de mai sus, încep să deranjeze. Aș avea tendința să cred că cel care a făcut animațiile este unul și același cu cel care a creat puzzle-urile, dar aş exagera. În 75% din cazuri, puzzle-urile sunt de bun simț, ba chiar ingenioase și surprinzătoare - planta a trebuit să o „fumez” până la urmă, nu să o ud - deși întrebarea (altă inconveniență generală a jocurilor) de unde știe eroul de ce obiect va avea nevoie pe parcurs? rămâne și aici fără răspuns.

Măcar producătorul are puterea de a răde de propria creație și-l mai pune din când în când pe Darren să se mire de ce cără cu el.

Nicvle, te-ai tămpit? Povestea, unde-i povestea?!

Sunt un geniu. Am reușit să scriu mai bine de trei pagini despre un adventure fără a mă atinge de poveste. Mulți s-au cramponat de lentoarea cu care se mișcă sau de finalul oarecum dezamăgitor. Eu am găsit-o linistitoare și inteligentă, fără a da pe afară de originalitate. Am apreciat faptul că producătorul și-a luat timpul necesar pentru a dezvolta personajele și locațiile și că a mutat în acest fel gameplay-ul în jurul acestora în detri-

mentul puzzle-urilor de inventar. Acțiunea a reușit să mă surprindă aproape de fiecare dată cu o normalitate dezarmantă. Ba chiar cu o evoluție de bun simț a personajelor și a reacțiilor lor. Foarte interesante de altfel de soarta ta. Fiul rătăcitor al nobilimii locale.

Povestea preia de fapt finalul părții a doua a seriei, fără a impune însă parcurgerea anticipată a acesteia (din contră aș putea spune, cu cât și mai puține, cu atât este mai interesant), și-l aruncă pe Darren încă de la început în închisoare, sub acuzația de incendiere a castelului local. Aventura începe în momentul în care un necunoscut plătește căutuinea și ne vedem puși în postura de a ne dovedi nevinovăția, dar și de a găsi această persoană misterioasă care pare că ne vrea binele.



VERDICT LEVEL

+ Personalitatea personajelor
locuție, viziune în noapte
atenția la detaliu

- inimioare
Tony-ak, dacă îl aşteptai la minuni
unice puzzle-uri nereușite

PE SCURT:
Un joc mult prea concentrat pe puzzle-urile de inventar, care încadrează într-un design deosebit de frumos, dar care nu poate fi negăsită de către jocul său deosebit de interesant. Prețul său, deși nu este exorbitant, nu îl recomandă. În plus, este un joc foarte lung și poate fi deosebit de distractiv.

Găsiți în... Produsul este disponibil în distribuitorii online și în magazinele fizice.

ON-LINE

CERINTE MINIME: Procesor: Intel® Core™ i3-2100, Memorie RAM: 4 GB, Sistem de operare: Windows 7, 8, 10, DirectX: 11, Accesoriu: 3D.

ALTERNATIVA FAHRENHEIT 45 și BLACK MIRROR II

„Fahrenheit 451” este un joc de acțiune și aventură care încadrează într-un design deosebit de frumos, dar care nu poate fi negăsită de către jocul său deosebit de interesant. Prețul său, deși nu este exorbitant, nu îl recomandă. În plus, este un joc foarte lung și poate fi deosebit de distractiv.

8

CAPSIZED



Plump Fiction

De când am aflat că Pluto e un bolovan înghețat, Marte e plină de praf, iar pe Venus nu plouă ca'n poezia lui Stănescu, aşa cum m-a păcălit Bradbury (citiţi The Long Rain neapărat), și nici extraterestrii nu se lubesc prin mansarde, Cosmosul par că și-a pierdut din farmec. Parcă și inelele lui Saturn s-au blegit în ultimii ani. Pentru mine, Europa a rămas singurul punct de interes din sistemul nostru solar. Se presupune că preacinstiul și posibilitatea de a avea un satelit al lui Jupiter este acoperit de un ocean imens. Care este, la rândul lui, învelit de o crustă groasă de gheată. Decorul perfect pentru necurății sinistre și ascunse de proporții cosmice. Cică ar fi foarte probabil să existe viață pe Europa. Dar în timp ce unii caută bacterii în oceanul Europei, eu sper din tot sufletul să găsească o mătușă de-a lui Cthulhu. Pentru că-mi plac Lovecraft, Clark Ashton Smith, Ballard, Bradbury și o mică parte din SF-ul „pulp” ai anilor '50 (acela cu lumi noi și ciudate și, dacă se poate, cu cefalopode inteligente). V-am băgat în ceată? Nu-i nimic, există o explicație. Când am auzit pentru prima dată de Capsized, cea mai nouă (și cred că singura) împărăteasă a canadienilor talentați de la compania Alientrap, mi-am imaginat un platformer dă[™] acțiune și explorare în stilul lui Metroid. Drept urmare, am sărit călare pe el cu gândul că voi bate cîmpii cu grație trecând în revistă platformele din tinerețe (Metroid, Super Metroid, Exolon, Exile etc.). Plănuisem și un mic acces de nostalgia care i-ar fi uns la suflet pe ai bătrâni. N-a fost să fie, căci după primele cinci minute de joc, primele lucruri care mi-au venit în minte au fost nu alte jocuri ci... surpriză

... o istorisire a lui Clark Ashton Smith (The Immeasurable Horror) și singura povestioară SF a lui Lovecraft, „Între Zidurile din Eryx”. Recunosc, am o mică obsesie vizavi de Lovecraft și prietenii săi, dar Capsized chiar mi-a cauzat câteva flashback-uri cu lumile ciudate imaginante de Smith și Lovecraft.



Jungla lui Venu

Dar să o luăm cu începutul. Capsized este un platformer/action 2D care te introduce în costumul unui astronaut proaspăt eșuat pe o planetă excesiv de misterioasă. Plină de verdeajă și de chestii galbene sau verzi, care mușcă. Unele nu mușcă, dar arată de parcă ar mușca. Pe scurt, ca într-un SF delicios de vechi și dulceag, te trezești cu racheta stricată pe o planetă ostilă. Atât de cabilă încât îți se pun la dispoziție șapte tipuri de arme (înșirute de un „grappling hook” fotonic) pentru a „negocia” localnicii. De-a lungul a douăsprezece misiuni (eu m-am oprit la a unsprezecea, planeta este mult prea frumoasă pentru a o părăsi după doar trei, patru ore cât durează, din păcate, campania) faci tot posibilul pentru a scăpa zile de pe planeta cea arătoasă și dușmănoasă. În materie de gameplay, Capsized este un platformer clasic, cu mințel, care nu-și asumă cine știe ce riscuri de dragul invației sau, dimpotrivă, al tradiției. Nu te rătăcești ca în Metroid (nivelurile sunt cam mici și destul de liniare, cu vreo trei excepții și nici ele majore), n-ai nevoie de reflexele unui ninja pe sterzozi, iar inamicii sunt destul de

ușor de păcălit (dacă termini cinci niveli fără să tragi un foc, vei fi răsplătit cu un achievement, deci se cam poate) sau de eliminat dacă ești tipul războinic. Pentru a condimenta puțin explorarea,

Una peste alta, am văzut și jucat platformere mai bune decât Capsized (nu multe, dar e bine să știți că există). În schimb, rar mi-a fost dat să văd un joc mai frumos. Nu degeaba am amintit la început de Lovecraft. Clark

Ashton Smith, J.G Ballard (în special The Drowned World) și Bradbury, căci doar în scările lor am mai întâlnit asemenea peisaje de o frumusețe stranie. Recunosc fără rușine, grafica m-a ținut lipit de monitor și am ajuns să consider gameplay-ul doar un bonus. Mai târziu, când am reușit să mă dezlipesc de joc și am decis că ar fi timpul să mă apuc de scris, am suspinat puțin cu gândul la un posibil side-scroller cu grafica și atmosfera lui



Capsized și gameplay-ul lui Metroid. Băi, ce minunăție de joc ar fi putut ieși dacă oamenii de la Alientrap ar fi fost mai mulți și mai hotărâți. Pe de altă parte, orice joc care îmi dilată pupilele și mă face să-l ridic pe Andrei de la birou din cinci în cinci minute ca să-i arăt o garofită agățătoare carnivoră sau o însulță pluitoare bântuită de muscoi tentaculați își merită cei zece euro. Amin.



VERDICT

- ▶ grafica
 - ▶ direcció artística
 - ▶ atmosfera
 - ▶ píxel sort

RE SCUPT.

Au răzut și am jucat platforme mai bune decât Cupido însă nu le am, dar e bine să știi că există în schimb, care nu a fost dar să vald un joc mai frumos.

Gewinnziffern - Produktivität - Distributions
Offenheit - ON LINE

CERINTE MINIME: Motorul 3D - 100 km/h

ALTERNATIVA SUPER METROID
O legenda între legendă



Street Fighter IV 3D EDITION

**Caft pentru toate
buzunarele**

**Dacă tot ne-ai micșorat, măcar
fă-ne 3D!**

Cum v-am plăcuit deja cu review-urile atât pentru SFIV, cât și pentru varianta Super, nu voi mai trece în revistă gameplay-ul și specificul jocului. Important este că în translația către 3DS, avem varianta Super din care nu s-a pierdut absolut nimic. Dimpotrivă, se bucură de tot felul de adăugiri care nu fac decât să diversifice și să îmbunătățească experiența de joc, făcând din SSFIV 3D de departe (din satelit, mai exact) cel mai bun caft portabil pe care l-am văzut vreodată. Toți cei 31 de luptători sunt la locul lor, cu arsenalul complet de mișcări și costume alternative, ca și decorurile în care schimbă polițeuri.

Spuneam de SF că mi-a arătat mușchii tehnologiei 3D de pe noua consolă: ei bine, cu el mi-am încântat și obișnuit ochii cu implementarea Nintendo care îți forțează privirea până când ajungi să separi planurile, rezultând o senzație de spațialitate care nu necesită ochelari speciali. După o scurtă perioadă de acomodare, pe



Mă simt dator să încep cu părerea pe care mi-am făcut-o despre noul gadget. Pe scurt, DS Lite pare o chinezerie ieftină într-o comparație calitativă cu noul 3DS, care, chiar dacă și-a păstrat dimensiunile, a luat ceva în greutate cu ocazia noilor componente stivuite-n carcasa. Noul stick își face treaba cel puțin la fel de bine precum cel de PSP, iar imaginile afișate de display-ul superior nou-nouă strălucesc prin claritate și culoare. Am remarcat imediat și noua implementare audio integrată, cu un sistem surround care, pe lângă calitatea net superioară a sunetului față de versiunile anterioare, a reușit cumva să-mi confere o senzație plăcută de spațialitate. Într-un minijoculeț integrat, în care poți colecționa mutrele prietenilor și le poți împușca în voie, mi-am dat seama căt de bun poate fi senzorul de mișcare integrat, care permite să întești mișcănd consola ca pe o armă reală - chestie care mă face să aştept shooter memorabile, cu un control sublim pentru proaspătul 3DS. Sistemul stereoscopic de camere foto-video de pe căpăcel nu m-a dat pe spate, mai ales din pricina că au o toleranță foarte scăzută la întuneric, așa că nu prea merită folosite decât pe lumină bună, în schimb, după o primă impresie destul de proastă, afișajul 3D m-a cucerit, taman datorită lui Super Street Fighter IV 3D Edition.

deplin convingător, efectul m-a făcut să butonez jocul numai cu reglajul 3D dat la maximum, fără dureri de ochi sau de cap nici în timpul folosirii consolei, nici după ce-am băgat-o înapoi în buzunar. Ba chiar ai posibilitatea să butonezi dintr-o perspectivă specială, de peste umăr, care ingreunează intrucâtva cafteala, dar punе realmente în valoare cea de-a treia dimensiune.

Touch Fighter

Că tot am ajuns la cafteala, deși nu poate rivaliza cu un arcade stick, controlul pe 3DS este perfect funcțional și surprinzător de comod, atât din pricina cuplului dpad / stick pentru mișcare, cât mai ales mulțumită unui truc la care au apelat producătorii. Anume, ecranul tactil este împărțit în patru butoane, care pot fi asociate, pentru fiecare personaj în parte, cu orice mișcare sau combo din listă. Astfel, începătorii se pot distra fără să-și prindă



degetele-n butoane, în timp ce avansații pot muta rolul trăgăcelor laterale, incomod de folosit la cafturi pe orice controller, direct în continuarea butoanelor fizice de pe dispozitiv, pentru a avea la indemâna și Heavy Punch / Kick, bașca vreun combo care iese mai greu pentru un personaj anume. Deși unii ar putea spune că oferă un avantaj necinstit, în realitate, pentru multiplayer, poți pune condiția ca ecranul tactil să fie limitat la mișcări obișnuite, ceea ce anulează orice avantaj de acest gen.

Dacă partea de single are modurile Arcade, Versus, Training și Challenge-urile specifice fiecărui personaj în parte, multiplayer-ul aruncă pe tavă, pe lângă modul Vs direct o variantă Download&Play, pentru a putea lupta cu un posesor de consolă care nu are și jocul, una online (mi-a zis că „service not available in your country” ca și restul serviciilor online de 3DS, spre marea mea dezamăgire) și în sfârșit modul StreetPass, care adaugă o dimensiune de minijoc social fighter-ului. Nu am avut cu

cine să-l încerc, dar am înțeles că poți colecționa figurine ale adversarilor, făcându-ți o adevărată armată de luptători, personalizabili și pe care-i poți crește în nivel și ca atribute întocmai ca într-un RPG. Sună bine.

Una peste alta, nu prea pot găsi vreun cusr major nici consolă, nici acestui excelent titlu de promovare. În schimb, bat obrazu' către Nintendo că nu aduc suport oficial pentru serviciile online și în țara noastră. La o adică, prețul consolăi în România este întreg, de ce n-ar fi la fel și funcționalitatea?

Caleb

VERDICT LEVEL

- transpunere fidelă și completă pe micul 3DS, ba chiar valoare adăugată
- implementarea controlului tactil, personalizabil pentru fiecare luptător
- scoate tot ce e mai bun din efectul 3D al consolei
- serviciile online indisponibile în România
- trăgăcele, dificil de folosit într-un fighter

9

PE SCURT:

Cel mai bun caft de consolă portabilă, copie 1:1 + 10 SSFIV, face cînste noi platforme mobile și jocăci cu o implementare de excepție și utilizarea exemplară a resurselor 3DS și a noii funcții 3D. Păcat că gadgetul este atât de scump și că Nintendo nu ne bagă-n seamă țara pe online.

Gen: fighter Producător: Capcom Distribuitor: Oferări: ON-LINE

OPTIONS

Exit!

ARCADE

DWARFS!?

Campaign

Codex

Base Defense

DWARFS!?

Sap'adânc!

Când noaptea se ingâna cu ziua, iar astenia de primăvară tocmai începea să dea într-o confortabilă depresie estivală, am îndrăznit să contemplu climatul economic ostil care m-a determinat să vin cu RAM-ul de acasă când vreau să joc Shogun 2 la redacție. După trei ore de contemplare sănătoasă (cu mici pauze pentru șigără și planuri de viitor) și alte patru de Phillip K. Dick, am ajuns la sănătoasa concluzie că și mai bine să cari tehnologice de acasă la muncă (și nu invers, cum se întâmplă în vremurile bune) decât să cari un târnacop și să sapi adăposturi antiatomice pentru un război care se încăpățanează să întârzie. Sau era o autostradă. Sau un beci pentru cele patruzeci de fecioare promise de vîrul Mustafa dacă sap puțin pe sub Casa Poporului? Naiba să le ia de realitate, poate Dick chiar are dreptate, eu sunt rodul imaginajei fecunde a unui miner cu o pasiune nesă-

năoasă pentru antracit, uraniu și clupeci, iar tot ce scriu acum se va pierde fără urmă în chioșcurile cu program flexibil din subconștiul productivului săpător. Complicat. În fine, imaginar sau nu, parcă e mai bine la LEVEL decât la sapă. Mai ales atunci când realizezi că poți evita asemenea crize existențiale (și pe Mister K, dar nu recomand) ocupându-ți mintea fertilă cu un time-waster/puzzle îndobitoctor (în sensul bun) care imbină cele două ocupări străvechi: joaca și sapa.

Cad stânci de fier

În lupta dusă de brigadier

Așadar, spre prânzisori, după o noapte de nesomn, am pus mâna pe Dwarfs!? (sunt ușor confuz, dar ăsta e titlul complet). și lată-mă proaspăt instalat în fotoliu di-

rectorial al unei OSNGPPBA (Organizație Subterană Non-Guvernamentală Pentru Profit și Bunăstare Auriferă), având în subordine o brigadă de vajnici mineri păroși de talie mică și mijlocie. Preț de vreo câteva ore, asemenea brigadierului-supraom din povestile moralizatoare comuniste, am smuls bogățile naturale din măruntaiele pământului alături de ortaci mei bărbosi și ne-armăzbi cu ultimele vestigii verzi și cocoșate ale vechii

orândulri burgezo-nihiliste adâncului.

Cum spuneam și mai sus, Dwarfs!? este un joculet de strategie cu miros de puzzle în vîna străvechiului Diggers (un fel de Lemmings cu mineri, poate voi scrie despre el la un Retro viitor). Pe scurt, primești în gestiune un outpost subpământean care generează mineri dwarfi. Minerii nu pot fi controlați în mod direct și arde de capul lor prin subterană (generată aleatoriu) și, în general, sapă pe unde apucă. În cazul optim dău peste un zăcământ bogat sau pătrund curloși într-o peșteră doldora de comori. Aurul curge, achievement-ul vine, toată lumea e în culmea fericirii. În cazul mai puțin optim, peștera care speră că îți va aduce o pensie măricică și o bătrânețe în lux și trăndăvie adăpostește un lac subteran care, lăsat de izbeliște, îți va inunda galerile cu tot cu săpători. Când nu e apă, e lavă, iar când nu e lavă, e o satană lacomă care îți îngheță lucrătorii. Înainte să strigătui cuprinși de uimire „ce screensaver meseriaș, Ciolane!”, ar trebui să știi că jucătorul nu e doar un spectator pasiv. Lucrătorii pot fi convinși să sape în direcția dorită de voi. „Indicațiile” (practic câteva linii trase cu șoarecul prin peșteră) costă și voi trebuie să decidești când e cazul să vă bazați pe liberul arbitru al pălărișilor și când e mai indicat să investiți ceva bănuță ca să ajungeți cât mai rapid la un zăcământ bogat. Mai puteți construi mici barăci, de unde puteți recruta soldații necesari atunci când săpătorii desco-

peră un trib de goblini, o familie fericită de păianjeni supraponderali sau băriogul unui boss îndrăcit. Și cam atât. Dwarfs!? e un joculet simplu și, în maximum o oră (în modul arcade puteți specifica la început durata unui joc), puteți descoperi formula perfectă care te va ține în viață cel puțin două ore. Moment în care intră în acțiune câteva moduri bonus, care mai prelungesc puțințele durată de viață a micii comunități subterane. Cumulat, cred că puteți obține vreo 10 ore de distracție casual alături de scunzii mineri, ceea ce mi se pare de bun simț pentru un joculet de 9 euro. Ce mă zgândare pe creier este că se poate mal bine. Și mai mult. Cu puțin efort, Dwarfs!? poate fi un joculet de talia genialului Plants vs Zombies, pe care Caleb îl butonează ca disperat pe aici (pe PC și DS). Așa rămâne doar un casual drăguțel, util pentru perioadele moarte de acasă/muncă/cărciumă-cu-internet. În opinia mea, își merită cel nouă euro (dacă vă prisosesc), dar devine un must buy doar la o reducere.

rocită. Folosindu-vă de mica (și chiar e mică!) sumă alocață la început, trebuie să ghidați minerul și să obțineți un labirint mai de Doamne-ajută înainte ca monștrii să dea năvală peste cartierul general. Pe parcurs, se vor mai deschide alte trei portaluri (asta înseamnă că vă trebuie să

rezistați că mai mult cu ajutorul celor opt tipuri de turulete din dotare. Frumos, dar și acest mod își cam pierde farmecul după ceva timp, mai exact atunci când reușești să descoperi formula perfectă care te va ține în viață cel puțin două ore. Moment în care intră în acțiune câteva moduri bonus, care mai prelungesc puțințele durată de viață a micii comunități subterane. Cumulat, cred că puteți obține vreo 10 ore de distracție casual alături de scunzii mineri, ceea ce mi se pare de bun simț pentru un joculet de 9 euro. Ce mă zgândare pe creier este că se

cioLAN

VERDICT LEVEL



- dwarfi
- amuzant
- base defense
- prea simplu

PE SCURT:

Un casual drăguțel, amuzant, util pentru perioadele moarte de acasă/muncă/cărciumă-cu-internet.

7.5

Gen: Strategy / Platformer / Producer: Level / Distributor: Level / Ofertant: Level / Recomandare: ON-LINE / Rating: 12+

CERINTE MINIME:
Procesor: 1.6 GHz / Memorie: 1 GB / GPU: Accelerate 3D / OS: Windows 7 /

ALTERNATIVA PLANTS VS ZOMBIES
Plante contra zombie. Ce și-ai putea dori mai mult?



RIVER RAID™



COPYRIGHT: ACTIVISION 1982/1984

DESIGNED BY /PAR
CAROL SHAW
ADAPTED BY / PAR
SOFTWARE CONVERSIONS LTD



Program: RiverRaid

Crește inima în mine când văd cum gigantii Industriei își apără vechile proprietăți intelectuale cu o înverșunare demnă de o cauză mai bună. Iau doza lunară de Spectrum de pe site-ul www.worldofspectrum.org, un site doldora de vechituri utile și mai ales legale. Din când în când, să zicem atunci când ti se face dor de un Spellbound Dizzy, vei afla cu stupoare că unii publisheri aflați încă în viață (Codemasters, Activision) tin cu dintii până și de o „stârpitură” de câțiva kilo și nu au acordat minificului site/muzeu dreptul de a distribui un joc de care au auzit doar gamerii bătrâni și avocatii companiei. Este și cazul lui River Raid, distribuit pe vremuri de către Activision. Pot juca o mie de variante flash sau remake-uri gratuite, dar dacă vreau să mă comport ca un adevarat semi-elistist (adevarătele elite au APARATUL, nu recurg la emulatoare ca fakerii) și să-l butonez într-un emulator pentru un eventual Retro din luna iunie, sunt obligat să recurg la aceleși metode care mi-au asigurat o copilărie de gamer. The high seas...

River Raid era un arcade portat pe Spectrum, care înfrumuseța sala de jocuri din tabăra Tuzla. Unde, mulțumită aventurii aviatice pe râul fără de întoarcere, am ratat singura mea șansă de a mă întoarce bronzat de la mare. Ceva mai târziu, când am dat taberele cu săli de jocuri electronice pe corturile cu gândaci, am descoperit efectele terapeutice ale alcoolului consumat la umbră, pe terasă, și adio bronz estival. Dar înapoi la râul de pe râu. Apărut inițial pentru consola Atari 2600 în 1982, River Raid a fost portat pentru Spectrum abia doi ani mai târziu, în 1984, tradiție care s-a păstrat până în ziua de azi. Un adevarat deschizător de drumuri, River Raid a fost primul joc video luat în colimator în Germania Federală, de către fostul Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (în traducere liberă Departamentul Federal pentru Documente Dăunătoare Persoanelor Tinere) și declarat ca fiind ... dăunător. Minorilor.

O BREAK - CONT repeats, 0:1

Citez: „Minorii vor intra în rolul unui luptător neînduplecă, un adevarat agent al distrugeri (...). Jocul oferă copilor o educație paramilitară (...). Expunerea prelungită duce la crampe musculare, furie, agresivitate, gândire dezordonată și dureri de cap.” River Raid a rămas extrem de dăunător minorilor refugiști până în 1989, când a devenit dăunător și pentru cei din Est, reuniti astfel cu frații lor întru cenzură. Treisprezece ani mai târziu (2002), un publisher pornit să obțină ceva profit din hiturile optzeciste a reușit să convingă Sfânta Comisie că educația paramilitară oferită de River Raid a pornit de la premissa total greșită că avioanele se pot controla cu trei taste și, astfel, nu are o aplicatie în lumea reală. Comisia s-a tinut tare, dar cum în cei douăzeci de ani de existență River Raid n-a reușit să convingă nici măcar un minor să fure supersonicul din garajul familiei și să semene haos și deznădejde pe Rin, ze germanii au fost nevoiți să cedeze, iar River Raid a fost declarat „Free for all ages” și vândut într-o compilatie pentru PlayStation 2. Desigur, prin '90, când am pus mâna pe el și eram doar un alt... entuziasmat la Tuzla, cu pielea albă ca brânza dietetică, iar Germania era un mit, nu cunoșteam aceste detalii succulente și m-am bucurat de el ca orice alt puștiulică. Mândru nevoie mare că se dă cu avionul pe râu. Un râu ca toate râurile patriei, cu elicoptere, crucișătoare și tancuri la mal.

O OK, 0:1

C A N N O N



War never been
so much fun

F O D D E R

S-a dovedit că nimic nu ajătă mai mult curiozitatea Tânărului gamer decât un scandal bine organizat. Așadar, pentru a vă capta atenția, voi deschide rubrica Retro cu un preacinstit scandal care a avut loc prin 1993 în Marea Britanie. Vedeți voi, iureșurile mediatice care au implicat un joc video n-au fost patente de Grand Theft Auto. Originile lor se pierd în negura istoriei și se presupune că prima victimă a presei preistorice a fost inventatorul săhului, omorât cu pietre de o mulțime înfurierătă că albul din tribui dușman mută primul, deși dreptatea se află clar de partea tribului negru. Călătorim cătreva mil de ani în viitor și ajungem în 1993, în Marea Britanie, unde Sensible Software a îndrăznit să scoată un joc de război la doar 8 decenii după Marele Măcel. Inculpatul se numea Cannon Fodder și putea fi recunoscut după umorul ușor tragic, gameplay-ul genial și, mai important, floarea de mac de pe copertă.

Deși orice individ cu mintea întreagă ar fi detectat satira crâncenă la adresa pierderii inutile de viață omenești, toate privirile s-au opri asupra nevinovatei flori (care, într-un final, a fost îndepărtată de pe cutie, dar poate fi admirată în întreaga ei splendoare pixelată în title screen). Întâmplător sau nu, macul era simbolul Legiunii Regale Britanice, o associație importantă de caritate înființată în 1921 de către cățiva veterani britanici ai Marelui Război. Într-un act de sfidare supremă, revista Amiga Power a decis să-și ornamenteze coperta numărului 32 cu Sfântul Mac, fapt care a atras atenția unui tabloid (scârbă de violență excesivă redată în 256 de culori) și, implicit, a Legiunii. Jocul a fost declarat un afront la adresa veteranilor de război, pe motiv că trivializează sacrificiul milioanelor de soldați care și-au găsit sfârșitul în tranșee. Din rațiuni comerciale, revista a modificat coperta, iar publisher-ul jo-

cului i-a urmat exemplul și a înlăturat buclucașa floare de pe coperta jocului. Impactul social a fost, ca de fiecare dată, același. Jocul a fost interzis în Germania, în toate colțurile lumii, oameni care n-au jucat Cannon Fodder au măcelărît alți oameni care n-au jucat Cannon Fodder, nigerieni și-au văzut în continuare de scrisori și s-a stabilit odată și pentru totdeauna că violență virtuală scoasă din context e mult mai degradantă decât cea reală pusă în context. Războiul a rămas la fel de amuzant, mai ales când apeșe pe butoane, desenezi săgetește roșii și încercuești dealuri cu markerul pe hărțile tactice. War never been so much fun...

„The Jungian thing, sir!”

După toată poliloghia de mai sus, sigur vă închipuiți că bestia cu chip de joc video pre nume Cannon Fodder



HEROES IN VICTORY

Mission 1



este o făcătură propagandistică de prost gust care glorifică violență și război. Nope. În cuvintele autorilor: „As Cannon Fodder demonstrates in its own quirky little way, war is a senseless waste of lives and resources. We hope you never find out the hard way.” Este un joculete bestial și provocator de dependență (cu un puternic mesaj antirăzboi, în caz că nu s-a prins nimănii), în care tu, un umil ofițer din tabăra Verzilor, primești în custodie câteva kilograme de carne pixelată de tun, iar datoria ta e să elimini orice Albastru care îți intersecează cîmpul vizual în timp ce mărsăluiești cu mouse-ul printr-un peisaj superb. Nu îți se oferă un background, nici măcar nu știi dacă porții luptă cea bună sau dacă ești separatistul ticălos care e dator mass-mediei cu o mie de morți violente. Îți faci treaba, îndeplinești obiectivele stabilite la începutul misiunii, încercă să depășești cu succes o serie de obstacole puse în cale de designerii de nivel și treci la misiunea următoare cu un sentiment de împlinire și satisfacție. Cum se întâmplă de obicei în jocurile video. Sau la seminarul de analiză matematică, dacă te pasionează subiectul.

Ce mi se pare fantastic la Cannon Fodder este că,

deși nu îți se dă aproape niciun motiv să îți îl soldații în viață între misiuni (avanseză în grad, dar asta nu modifică cu nimic capacitatea de luptă, e doar o chestie de e-peen), în mod sigur vei relua un nivel doar pentru că Ubik, cel pe care l-am cunoscut încă din a doua misiune, a devenit ubicu după ce a călcăt pe o mină din cauza neatenției tale. În principiu, singura condiție e să termini jocul înainte să îți se termine rezerva de recruți, ceea ce nu e imposibil având în vedere că ai la dispoziție peste 200 de omușori gata să-si dea viață pentru idealurile nobile ale Liderului Verde și Nevăzut. Dar nu vei dori să consumi răcani pe bandă rulantă, și asta le-a scăpat din vedere detractorilor. Pentru că fiecare recrut din cel două sute și ceva de pixelați trași la indigo a fost botezat. Nu sunt anonimii din Command and Conquer, sunt Jools, CJ, RJ, Ubik, Hector, Tosh, Elroy, Salami și așa mai departe. și, vorbesc din experiență, îți se rupe inima când veteranul Jools dă colțul doar pentru că nu te-a dus capul să încoprești un plan mai de Doamne-ajută. Sau nu ai fost indeajuns de rapid. În caz că uiți de zecile de soldați pe care nepriceperaia t-i-a băgat în gropă (mare atenție cu grenadele, nu de puține ori acoperișul zburător al unei foste barăci mi-a strivit jumătate din squad, trebuie să preluată și de Z), între misiuni, în spatele cozii din fața oficiului de recrutare tronează o mândrie de deal pe care, dacă nu ai grija, îl vei acoperi cu mormintele celor căzuți. Iar în background rulează o melodică tristă care numai la glorie și victoria națiunii nu te duce cu gândul. Dacă stau să mă gădesc, când eram mai mic și mai impresionabil, parcă mă simteam prost că nu mă joc Tetris sau alt joculești în care nu mor oameni din cauza mea. Contrastele (intenționate, nu cred că trebuie să explic cuiva care nu lu-



crează la un tabloid cum funcționează satira) din Cannon Fodder m-au dus automat cu gândul la dialogul dintre Joker (cel cu semnul păcii pe piept și Born to Kill pe cască) și sergentul de instrucție din Full Metal Jacket. The duality of man. The Jungian thing, sir.

Pe de altă parte, în timpul misiunilor, războiul era cu adevărat fun. și nu la modul „hăhăhă ce fain l-au zburat picioarele ăluia!”, ci în sensul în care un joc video poate fi fun (adică varietate, gameplay atractiv, dificultate, level design intelligent etc.) și provocator. După Syndicate, Cannon Fodder este cel mai bun action-strategy pe care l-am butonat în „tineretă” și, pentru mine, e la fel de atraktiv ca acum 10 ani (îl relau regulat, o dată la câteva luni, mai ales de când am putut juca versiunea de Amiga pe WinUAE). Recomand cu mare căldură versiunea de Amiga (merge brici pe emulatorul WinUAE și nu are nevoie de setări speciale).

Personal mi se pare că versiunea de Amiga arată ceva mai bine, dar nu mă credeți pe cuvânt, poate e nostalgia de vină și faptul că am tânjuit după un Amiga când erau kinder. Muzica și sunetul, în schimb, sunt net superioare versiunii pentru DOS (pe care o puteți cumpăra de pe Good Old Games împreună cu sequel-ul, Cannon Fodder 2). De exemplu, melodia clasică „War never been so much fun” (cu versuri și instrumentație de Doamne-ajută) o veți regăsi doar în intro-ul versiunii pentru Amiga. Așadar, după ce terminați Magicka Vietnam, instalați emulatorul de Amiga și dezlașați-vă cu jocul care i-a inspirat pe suțezi „As Cannon Fodder demonstrates in its own quirky little way, war is a senseless waste of lives and resources. We hope you never find out the hard way.”





Occultism the Gathering

CALL OF CTHULHU THE CARD GAME

Cred că e al treilea sau al patrulea articol în care vorbesc despre un joc bazat pe operele lui Howard Phillips Lovecraft. Ceea ce înseamnă că, dacă le adăugăm și pe ale lui Cioli, e al infinitule care apare în LEVEL, deci o să sar peste partea introductivă și o să intru direct în mijlocul subiectului.

Exact ca A Game of Thrones (la care sper că ajă început să vă uitați) de luna trecută, Call of Cthulhu e un card game inspirat din Magic the Gathering și, tot ca A Game of Thrones, are o cutie mult prea mare pentru conținutul acestela, deoarece Fantasy Flight Games vor neapărat să nu mai am loc pe dulap.

Deschiderea cutiei a fost întâmpinată de către mine cu o grimașă sceptică. Formatul, tipurile cărților și cam total arăta identic cu A Game of Thrones și imediat am suspectat Fantasy Flight de a fi făcut o Zyngă, adică să publice același joc cu alt skin. Astă până am intrat un

pic în reguli și am observat că similaritățile sunt doar la nivel de concept, jocul în sine fiind complet diferit.

Prezentare non-euclidiană

După cum am spus la început, majoritatea conținutului cutiei e inutil. Există o tablă pe care trebuie puse niște cărți și bucătele de carton, dar la fel de bine le poți pune pe... nu știu... masă? Podea? Canapea? Orice suprafață fizică?

Alt element de care teoretic mă puteam lipsi e modul de a marca faptul că o resursă a fost folosită. Aceasta se face plasând pe ea o statuetă micuță de 5 centimetri. Așadar, teoretic, puteam face asta și fără să se statuete micuțe și detaliate care-l reprezintă pe Cthulhu. Pe de altă parte, acum am să se statuete micuțe și detaliate care-l reprezintă pe Cthulhu.

Lăsând toate acestea la o parte, rămăi cu cărțile... ai

Cthulhu spune că nu ai voie să folosești resursa asta



câteva cărți cu evenimente care sunt trofee pe care le acumulează jucătorii, două pachete mici de cărți neutre și încă șapte pachete reprezentând căte o fațină. Acestea sunt doar un starter, jocul beneficiind de mai multe expansiuni.

Faținile disponibile sunt ca și culorile din Magic the Gathering, pentru cunoștori, dar ceva mai multe. „Agenția” este formată din băieți buni: investigatori, detecții, polițiști, toți antrenați să lupte împotriva ororilor lovecraftiene. Sindicatul ar fi la polul diametral opus într-o lume reală, fiind format din interlopi de toate felurile. A treia fațină „bună” ar fi ficționala Universitatea Miskatonic din și mai ficționalul Arkham al lui Lovecraft. Celelalte patru faținuri sunt ale Anticilor și servitorilor lor. Hastur, Regele în Gaiben; Yog Sototh, Cheia și Poarta (și multe alte nume); Shub Niggurath, Capra Neagră a Pădurii și nimeni altul decât Cthulhu, Serios-E-Cthulhu-Nu-Mai-Are-Nevoie-De-Subtitlu.

La începutul fiecărui joc, fiecare din cel doi jucători alege unul din pachetele de cărți neutre și două faținuri cu care să joace. Fiecare combinație diferită are un stil diferit de joc și modalități variate de a atinge victoria.

Pachete peste Innsmouth

Scopul jocului e de a acumula trei cărți eveniment. Fiecare dintre ele are un efect pe care cel care o „cucereste” îl poate invoca în momentul în care câștigă una. Jocul începe cu trei cărți expuse, iar fiecare jucător pornește cu trei „domenii”, care sunt locurile în care poate acumula resurse. Jucătorul trage opt cărți, alege trei care trebuie alocate căte una fiecărui domeniu, apoi trage din nou trei cărți și jocul poate să înceapă.

Prima fază a fiecărei tură e cea de refacere în care se pregătesc personajele folosite în tură precedentă, un personaj „nebun” poate fi vindecat, iar resursele devin disponibile din nou. Fiecare jucător trage două cărți pe tură.

În următoarea fază, jucătorul decide dacă mai vrea resurse. O singură carte pe tură poate fi atașată unei din domenii și transformată în resursă. Apoi pot fi jucate cărți. O carte are un cost și un efect. Cărțile care sunt și personaje mai au putere și o serie de iconice care arată în ce tipuri de lupte poate participa. Costul unei cărți se plătește folosind un singur domeniu. Nu se pot plăti cărți mai scumpe cu două domenii mai mici. Deci pentru o carte a Agenției care costă patru resurse trebuie folosit un domeniu care are cel puțin patru cărți atașate, dintre care cel puțin una să fie din această fațină. Unele cărți sunt mai pretențioase și cer ca tot costul lor să fie plătit cu resurse din fațină respectivă.

Faza cea mai importantă este cea de luptă în care fiecare jucător decide ce cărți eveniment va ataca și cu ce creațuri. După aceasta, celălalt jucător decide dacă vrea să blocheze și decide cu cine. Apoi se întâm-



aditional dacă apărătorul nu a blocat sau toți blocatorii au murit ori au devenit nebuni. Un eveniment se câștigă la cinci succese.

Ca să exemplific: Să spunem că X atacă folosind un monstru de 5 putere care are o iconă de Teroare, trei de Combat și una de Investigare. Y apără cu două personaje, unul de 2 și altul de 3 putere, fiecare cu două simboluri de Combat. X câștigă evident lupta de Teroare, iar Y alege să îl înnebunească personajul cu putere 2. Apoi la Combat, X câștigă din nou, având mai multe simboluri relevante, iar Y își omoară celălalt personaj. În acest moment, Y nu mai are niciun punct de putere în apărare, așa că X va câștiga un succes pe fază de investigare, unui pentru că a câștigat lupta și încă unul pentru că Y nu are nimic în apărare.

Turele se repetă până când unul din jucători câștigă. ... asta e. Am rămas plăcut surprins de Call of Cthulhu, pentru că, spre deosebire de A Game of Thrones și alte boardgames, un joc durează în jur de 20 de minute, deci e foarte lejer de jucat oricând și îl recomand cu siguranță oricărui pasionat de boardgames, Lovecraft sau ambele.

Pentru că primii statuete cu Cthulhu.

TARABA DE JOCURO

■ Paul Pollicarp



VREAU SĂ FAC UN JOC!

Osă iau o pauză de la tehnologie și metodologie ca să povestesc niște lucruri interesante despre viața de designer în general, despre cum rămâi pe drumuri, cum te angajezi, cum iar rămâi pe drumuri etc. Majoritatea celor care intră în industrie nu au nici cea mai vagă idee în ce se bagă. Gândiți-vă de fapt ce e Industria asta, adică e cea mai „neserioasă” latură a producției de software. Dacă vrei să „faci ceva cu viața ta” nu intră în industria de jocuri video că te râde lumea și toți amicii tăi programatori care vor câștiga mii de euro pe lună o să se uite fie lung, fie cu milă la tine (nu, nu e cazul meu).

Voință

Dar știu, tie nu-ți pasă pentru că tu vrei să faci jocuri. Ai avut contact cu jocurile de la „n” ani și nici nu te imaginezi făcând altceva. Ca să nu mai zic că probabil ai și o idee super tare de joc. Ceea ce îți dă încredere și te face să te simți puternic și invincibil. Toate aceste lucruri te vor duce invariabil la poartă la Ubisoft sau Electronic Arts Mobile sau altele de prin România/București, unde vei aplica ca tester. Evident, nu Internal QA, ci doar QA normal, bazal. Se știe că în general companiile mari angajează testeri când au nevoie, plătiți studențește, pentru un anumit proiect, după care sunt trimiși acasă când proiectul e gata. Totuși, în anumite situații, unii dintre noi/voi, testerii, reușesc să arate că sunt foarte deștepti și se pot trezi pe o listă pentru posibili angajați. La un

moment dat, când unele posturi se vor elibera invariabil sau compania se va extinde, CV-urile celor care au avut de-a face cu compania vor avea, cel mai probabil, prioritate. Însă NU în față unui om cu experiență.

Experiență

Știți ce înseamnă experiență de designer în ziua de azi? În general cel puțin un titlu serios lansat pe piață, creat cu o companie serioasă, pentru un publisher de prestigiu. Asta poate să însemne un titlu AAA sau nu, depinde de ce-ți trebuie. Cu doar un titlu în listă însă, nu are niciun sens să te chinui să ajungi la o companie ca CCP de exemplu. Ca programator ai șanse, ca designer niciodată. Ai nevoie de mult mai multă experiență, uneori cerându-se și 5 - 10 ani de muncă în domeniu și cel puțin 3 titluri AAA lansate apărând unui gen specific care au și luat o notă decentă. Beat that!

Chiar și așa, cei cu pretenții atât de „absurde” tot o să aiă tulba plină de CV-uri care intrunesc condițiile. Pentru că numărul oamenilor care se pot găsi la un joc, dar nu-s în stare să-l programeze sau deseneze, e foarte mare comparativ cu numărul locurilor de muncă din domeniu. În ziua de azi, a crescut mult nevoia de game designeri, dar tot suntem prea mulți, tot ne batem o mie pentru un loc de muncă. Iar în final, roagă-te să fi meritat să te lupți pentru că poți ajunge să te trezești cu o altă problemă, mult mai mare - lipsa timpului liber, iar dacă îl ai, salarii proaste. Designerii sunt încă unii dintre cel mai prost plătiți tehnicieni din industrie.

Mobilitate

Dar industria e dinamică. Mai ales acum, când oamenii de afaceri sunt mai flămânzi și avari ca niciodată, proiectele durează puțin, motiv pentru care trebuie să zburăm precum albinele din floare în floare. Chiar așa, știu că albinele, cele mai harnice ființe din lume, nu fac overtime?

Trecând peste această expresie a exasperării, recunoșc că sunt un pic scărbit de industria astă unde se profită foarte mult de pasiunea oamenilor, fără a li se da foarte multe înapoi (să ne înțelegem, nu e cazul meu). Eu sunt un caz fericit pe de altă parte.

Presupunând că sunt foarte multe cazuri fericite în România, să zicem că intr-o zi și se oferă șansa unui interviu-două pentru postul de designer. Evident, recomand în prealabil să trimiti CV-uri sincere și să ai măcar un design document făcut, pentru că, la un interviu, nimeni nu prea crede ceea ce zici, ci ceea ce știi să faci.

Interviuri

Eu credeam că a da interviu ca game designer este o discuție foarte interesantă în care eu vin cu cai verzi pe

pereți, iar ei, cei care mă intervieveză, îi vor agăta la Caru Mare și împreună vom călători printre constelațiile creațivității artistice. Evident, nu e aşa.

În unele cazuri ai o discuție lungă despre lucruri care nu au nicio legătură cu designul, după care îi se spune că ești angajat. Nu aș accepta așa ceva decât ca prim job de design, pentru că astă înseamnă fie că nimeni nu vrea să lucreze pentru ei din cauza condițiilor, fie nu prea contează ce skill-uri ai, ceea ce ar putea însemna că nu o să înveți mare lucru.

Ca o regulă, în industria astă, dacă ești undeva unde nu înveți mare lucru, cauță repede altceva. Pentru că nu faptul că ai lucrat într-o firmă cu nume sonor îți va aduce un job valoros, ci ceea ce ai învățat acolo. Vorbesc în deplină cunoștință de cauză, după un interviu în care a trebuit să scriu de mână într-un caiet studențesc un design document aproape complet...

Dacă supraviețuiești primului job, care în general va solicita de la tine multe ore suplimentare, mult efort intelectual și, foarte important, social, vei avea posibilitatea să pleci în altă parte. Sfârșit meu este să nu faci prea mulți pureci într-un studio, adică nu mai mult de 3 ani, pentru că o să te plafonezi și nimeni nu o să mai dea doi bani pe tine. În industria astă contează să te miști că mai mult și să faci că mai multe, inclusiv proiecte personale.

Sunt sus!

La un moment dat, vei da, în fine, de peștii mari. Adică vei primi invitații la discuții de la companii serioase. Dacă până acum ai avut experiențe dubioase cu tot felul de companii fără metodologii clare de angajare,

unde conceptul de profesionist era oarecum difuz, ei bine, cu peștii mari contează doar ce știi și ce fel de om ești. Nici să nu îndrăznești să adaugi în CV ceva ce nu poate fi explicat cu lux de amănunte.

Vei da teste de design în 1-3 interviuri separate, care pot include exerciții specifice sau chiar să faci un design complet de gameplay cu multiple mecanici pentru un joc cu o temă prestatabilită, vei vorbi cu recrutori de specialitate, cu psihologi care te vor evalua, îți vei negocia salariul etc. Așa recunoști, în fine, că ai intrat în altă clasă. O clasă în care în principiu sunt cei mai mulți designeri. Aici e grupul cel mai mare, unde te bați cu cei mai mulți pentru adevarata știință a creării de jocuri. E o luptă corectă, pentru că deja ai intrat în GRUP, în TRIB, și acum trebuie doar să te menții. În plus, peștii mari nu vor ciumeți, vor oameni capabili să facă ceva, vor performanță, așa că vei fi angajat pe merit, nu pe barba cuiva. Vei constata cu surprindere că dacă până acum lucrai 12 ore pe zi constant, în mediul acesta sunt și alte obice-

iuri. Depinde deseori de tine. Evident, unele companii sunt mai bune, altele mai rele. Dar cum regula de 3 ani e valabilă, oricum o să pleci...

Exemplu

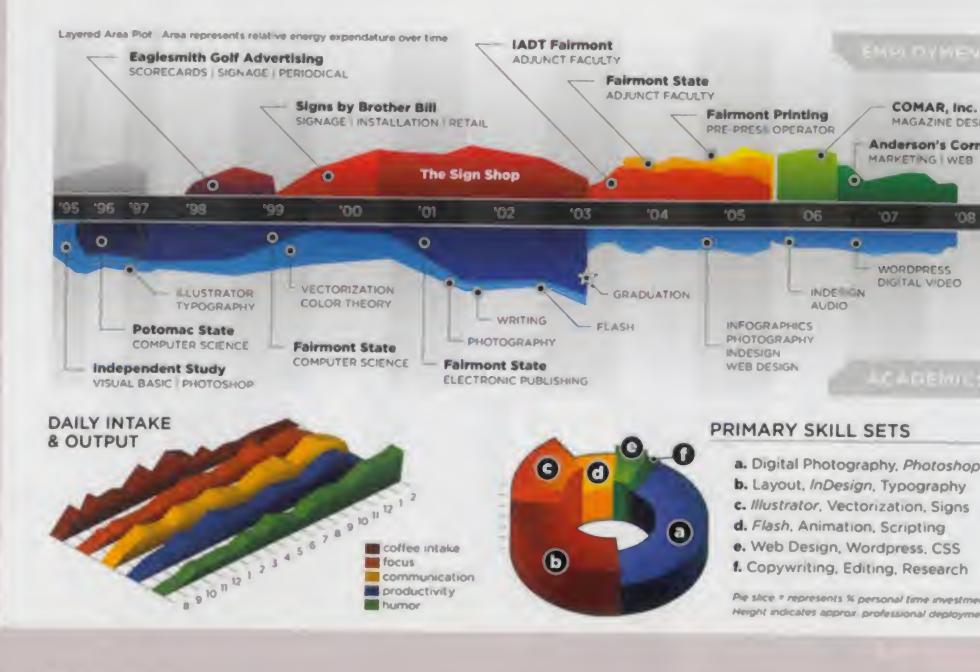
O experiență foarte faină am avut-o recent cu Jagex, unde am fost invitat să dau un interviu online. Evident, nu pot să vă spun conținutul, dar a fost interesant, deoarece se vedea că testele erau făcute de oameni cu pasiune pentru jocuri. Totul a fost un joc în care eu mi-am jucat șanselor în câteva teste diverse, pe care le-am dat de acasă de pe scaun. O competiție online. Nu ștui încă rezultatul, dar îl voi afla în curând. Cert e că m-a făcut să-mi doresc într-adevăr să lucrez pentru ei.

Disclaimer: Se poate și altfel...

Locke

P.S. Fă-i CV-ul să arate ca cel al unui designer. Dă-i o aură originală. Fă-i ceva!

RÉSUMÉ / INFOGRAPHICS



BAFTA-winning Animation Director
m: +44 7746 735 444
dan@stodge.org

Dan started out in comedy writing and performing on stage, radio and digital TV, where he learned his skills in timing and storytelling. Dan's style is simple and playful, with the emphasis on comedy and funny characters. He is proficient in Flash, CelAction and Photoshop on Mac and PC.



2004/5
Dan received a BAFTA for directing The Amazing Adrenalini Brothers Series 2 (78x7 minutes, a Pesky Studio/B/Bejuba Production for ITV/Cartoon Network). He also directed Series 1 (10x25 min, CBBC) in 2002.



Dan has also directed many short animations, including The Pygmy Shrew (2000), one of the very first viral animations described by The Independent as "some of the funniest animation available on the net"; animations for Sky's Harry Enfield microsite (2001); Tube Mice (2003, onedotzero, as part of the UK Film Council's Pulse scheme) which featured on the Times and Independent newspaper cover disks; The Fly Who Loved Me (2004, UNICEF's online Christmas card), directing Sir Roger Moore who provided the voice of Santa, and an animated segment for stand-up Will Smith's live show Ten Arguments I Should Have Won (2006). In his spare time Dan likes to primp his full head of self-administered, curiously-lush polymer BOUFFANTINE.



MONITORUL FULL HD

PARTENERUL PERFECT PENTRU ORICE SISTEM

Dacă ati achiziționat un nou desktop sau aveți un notebook și vreți să-l conectați la un monitor extern, panourile de 24 de țoli Full HD sunt cea mai bună opțiune.

Indiferent dacă folosiți noul sistem pentru filme, jocuri sau tehnoredactare, o alegere extrem de importantă este panoul pe care va fi afișat conținutul. În multe situații, monitorul costă cât jumătate din prețul sistemului, prin urmare nu ar fi normal să vă încânte privirea în timpul orelor petrecute în fața lui? Calculând o medie și încercând să surprindem cele mai multe cazuri, am decis să testăm monitoarele de 24 de țoli, care au cel mai bun raport preț/performanță în acest moment. Cu prețuri începând de la 660 de lei (da, este posibil) și mergând până la 1500-1600 de lei, monitoarele cu o diagonala de aproximativ 24 de țoli, 23,6 în majoritatea cazurilor, sunt cea mai potrivită gazdă pentru conținutul extrem de divers ce poate fi afișat.

Toate sunt Full HD și au porturi HDMI, de aceea sunt ideale pentru un dormitor, indiferent dacă la capătul celălalt al firului este un sistem desktop, de cele mai multe ori, un notebook/netbook sau, de ce nu, o consolă PS3 sau Xbox 360. Scenariile sunt practic nelimitate, nu mai rămâne decât să vă decideți asupra specificațiilor de care aveți nevoie pentru scenariul cel mai des întâlnit în cazul vostru.

Monitoarele 3D sunt din ce în ce mai des întâlnite. Această funcție, aferentă unei rate de refresh de peste 120 Hz, nu este însă ieftină. Cu prețuri apropiate de 1500 de lei, la care se adaugă prețul unei perechi de ochelari precum cei din kitul NVIDIA 3D Vision,

1

BenQ EW2420

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii BenQ
Preț estimat: 949 Lei
Diagonala / Tehnologie retroiluminare: 24 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 3000:1 / 20.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 178 / 178
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 1820.2222222222
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 13,21



BenQ XL2410T

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii BenQ
Preț estimat: 1599 Lei
Diagonala / Tehnologie retroiluminare: 23,6 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 / 10.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170 / 160
Compatibilitate 3D: da
Contrast măsurat: 893.117647058824
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 4,9



2

Acer S243HL bmii

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii ELKOTech România
Preț estimat: 1089 Lei
Diagonala / Tehnologie retroiluminare: 24 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 / 8.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 176 / 176
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 849.666666666667
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 4,7



3

BenQ LED GL2440HM

SPECIFICAȚII:
Ofertant: ITDirect
Preț estimat: 880 Lei
Diagonala / Tehnologie retroiluminare: 24 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 / 12.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170 / 160
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 749.38888888889
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 3,83

4

iiyama ProLite E2473HDS

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Maguay Impex
Preț estimat: 1006 Lei
Diagonala / Tehnologie retroiluminare: 23,6 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 / 5.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170 / 160
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 832.894736842105
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 5,83



5

Samsung LS24A350HS/EN



6

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii Samsung
Preț estimat: 1050 Lei
Diagonala / Tehnologie retroiluminare: 24 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 / 5.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170 / 160
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 625
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 5,1

Acer GD245HQ bid



8



DELL ST2420L

SPECIFICAȚII:
Ofertant: Partenerii Asesoft Distribution
Preț estimat: 971 Lei
Diagonala / Tehnologie retroiluminare: 24 / LED
Rezoluție nativă / Raport de aspect: 1920 x 1080 / 16:9
Contrast static/Dinamic: 1000:1 / 8.000.000:1
Unghiul maxim de vizibilitate orizontală/verticală: 170 / 160
Compatibilitate 3D: nu
Contrast măsurat: 639.111111111111
Timp de răspuns alb/negru măsurat: 6,1



10



XBOX 360 Kinect

sau de ce să-ți cumperi o sufragerie mai mare

Dacă la momentul lansării consolei Wii posesorii de Xbox 360 sau PlayStation 3 încă mai stăteau liniștiți pe canapea cu o răcoritoare rece lângă pat și un controller mai mult sau mai puțin clasic în mână, uitându-se cu o privire reticentă la oamenii care, în loc să stea liniștiți și să se joace, dădeau din mâini, acum situația s-a schimbat radical. Dacă Sony, cu al său Move, a imprumutat ceva de la Nintendo ca metodă de interacțiune cu ceea ce se petrece pe ecran și a plușat, nu demult, cu gaming-ul 3D pe televizoarele compatibile, Microsoft a încercat o altă abordare.

Intitulat inițial Project Natal și fiind rezultatul unui amalgam de senzori, tehnologii, companii, hardware și

software, Kinect pentru Xbox 360 a fost lansat cu un motto că se poate de simplu: Tu ești controllerul. Cu un aspect care se apropie de designul unui webcam, dar mult supradimensionat, Kinect-ul celor de la Microsoft este un add-on care se poate achiziționa de către toți posesorii de Xbox 360, indiferent de generația consolei. Ideea de bază din spatele acestui concept a fost extrem de simplă: să creăm un produs care permite utilizatorilor să interacționeze cu consola și cu jocurile aferente, doar prin gesturi și comenzi vocale. Pentru a vă face o idee despre performanța rețelei alese de Microsoft, cu funcția de coordonator de proiect, Kinect a intrat în Cartea Recordurilor drept cel mai rapid adoptat produs electro-

nic din toate timpurile, cu 8 milioane de senzori vândute în doar 60 de zile. Pentru a influența și mai mult vânzările de Kinect, spre deosebire de Sony, Microsoft a încurajat hacking-ul tehnologiei care stă la baza senzorului prin lansarea unui SDK – Software Development Kit gratuit pentru toți cei interesați. Astfel dacă aveți un sistem cu Windows 7 și vreți să profități de Kinect, fără să fie nevoie să avea un Xbox, e suficient să conectați dispozitivul la PC prin USB și să „vă jucați”.

La capitolul construcție, Kinect este disponibil într-o singură culoare, neagră, și un singur material, acrilic sau piano black, în traducere un magnet pentru praf și amprente. Dacă vă întrebări care este motivul pentru această alegere de culoare, răspunsul este simplu: trebuia să se asorteze cu noul Xbox 360 Slim. Legat de conținutul pachetului, pe lângă Kinect și câteva manuale, puteți găsi un prelungitor USB și un cablu pentru conectarea la priză. Chiar dacă vă descooperă cu ușurință prin încăpere, în raza sa vizuală, suportul de Kinect integreză un picior motorizat care să eficientizeze și mai mult detectarea persoanelor. În partea din față a senzorului, pe lângă un led de culoare verde care indică dacă Kinect-ul lucrează într-un anumit moment, există 3 elemente asemănătoare unor obiective de cameră. În mijloc este prezentă o cameră VGA capabilă de a captura conținut la o rezoluție de 640 x 480 la o viteză de 30 FPS și o adâncime de culoare de 32 biți, iar pe lateral sunt integrăți 2 senzori. Aceștia lucrează împreună pentru a stabili cu înaltă precizie locația obiectelor în spațiu. Cu alte cuvinte, sunt doi senzori de adâncime care reușesc fără niciun fel de problemă să-și dea seama dacă sunteți mai în față sau mai în spate și, în același timp, să traducă acea mișcare de față-spate într-o comandă pentru dispozitiv. Cel puțin în

teorie se specifică faptul că eficiența senzorilor infraroșii este invers proporțională cu cantitatea de lumină din cameră. Aparent, dacă restul obiectelor dintr-o încăpere nu sunt vizibile, iar voi vă mișcați pentru a interacționa cu consola, precizia la interpretarea „comenziilor” este mult mai mare. Pe partea de sunet, Kinect a fost construit pentru a diferenția foarte bine atât cuvintele, în defavoarea zgomotului de fond, prin noise cancelling, cât și pentru a aprecia din ce direcție vine fiecare sunet. Acestea sunt posibile cu ajutorul a 4 microfoane ce lucrează în tandem, plasate pe suprafața Kinect-ului.

Mult mai important decât hardware-ul este însă software-ul capabil să proceseze un flux de informație extrem de mare. În cazul Kinect, software-ul din spate știe să transforme umbrele și culorile dubioase în caracteristicile unui corp uman. Tot software-ul este capabil să recunoască fețele umane dintr-un anumit cadru și, în cazul în care condițiile sunt propice, să recunoască o anumită voce și o comandă vocală. Luând în considerare impactul unui serviciu care rulează în permanență pe un sistem, trebuie să rețineți că nu am întâmpinat niciodată niciun fel de problemă în utilizare sau în preluarea comenziilor, însă Microsoft afirmă că 60 MB din cei 512 MB RAM ai sistemului sunt alocați în mod constant aplicației Kinect.

Dacă Xbox-ul 360 la care vreți să conectați Kinect-ul este de generație nouă, SLIM, aveți un avantaj major. Cu ajutorul unui port dedicat, aparent un USB cu un colț testit, pe care îl găsiți deasupra portului Ethernet pe spatele noii console, puteți conecta Kinect-ul la consolă fără să mai fie nevoie să apelați și la cablul de alimentare din pachet, care vă mai ocupă o priză din puținele pe care le aveți în cameră. În cazul consolei de generație veche, recomandabil este să folosiți un port USB din spatele consoli pentru a conecta Kinect-ul. Aparent, acesta are un avantaj față de porturile USB din față.

Legat de utilizarea Kinect-ului există două aspecte extrem de importante. Unul este spațiul de care aveți nevoie pentru a vă juca. Obligatoriu sunt aproape 2 metri de senzor fără niciun fel de piedică între voi și acesta, în timp ce recomandați sunt nu mai puțin de 3 metri. Pentru a nu trece într-o etapă de frustrare maximă, este recomandabil să măsurăți cu precizie spațiul pe care îl aveți în casă, înainte de achiziție, altfel există ris-

cul să nu puteți folosi minunăția intitulată Kinect. Un alt aspect extrem de important este calibrarea dispozitivului, care are loc în două etape: Video și Audio. Dacă în ceea ce privește partea video Kinect-ul se rotește și se înalță sau coboară pentru a vă încadra căt se poate de bine dacă sunteți la distanță care trebuie făță de senzor, din păcate, pe partea de sunet trebuie să treceți prin câteva etape de detectare. Calibrarea vocală este extrem de importantă deoarece vă ajută să preveniți perceperea unui zgromot de fond sau chiar și a unui cuvânt care vine de la televizor ca o comandă. Prin algoritmi de anulare a zgomotului de fond, aproape de fiecare dată vă puteți controla Xbox-ul doar dând din gură. La capitolul funcții avansate integrate în senzor, vă puteți autentifica în contul de Xbox folosind doar fața voastră, cu corpul aferent. Din păcate, pentru această procedură trebuie să vă mișcați un pic pentru ca senzorul să fie sigur că este vorba de voi. Pentru interacțiunea cu consola aveți două opțiuni dacă vreți să scăpați complet de controllerul clasic de Xbox 360: fie să începeți să dați din mâini, fie să începeți să vorbiți cu Kinect-ul. Chiar dacă niciuna dintre opțiuni nu este mai rapidă sau, pur și simplu, mai efici-

entă decât controllerul efectiv, Microsoft a lucrat foarte mult pentru ca acest sistem să funcționeze și să dea randament. Sintetizând, nu trebuie decât să vă obișnuji cu două lucruri: să strigați Xbox dacă vreți să vedeați un meniu cu toate comenziile vocale pe care le puteți folosi și să stați cu mâna în aer pe o anumită comandă, iar după câteva secunde aceea se activează.

Experiența de gaming este deosebită, este cu totul altceva. În momentul în care începi să sări, să dai din mâini, din picioare, să transpiri, îți dai seama că sedentarismul cu care a ajuns să fie asociată experiența de gaming este pur și simplu desfințat. Chiar dacă aveți ocazia să vă jucați doar Kinect Adventures, care este o colecție de minijocuri perfectă pentru a demonstra prietenilor despre ce este vorba cu acest Kinect, de multe ori este suficientă pentru a înlocui mersul la sală. Dacă vă jucați cu un partener sau parteneră, aproape fiecare jocul va având posibilitatea de joc în multiplayer, experiența este cu atât mai haloașă. În definitiv, chiar dacă nu poate fi perceput ca o unealtă clasice de gaming (sunt destul de reticent că vom juca Halo cu acest senzor), reușește cu siguranță să desfințeze mitul statului degeaba în fața unei console cu un controller în mână.

Ofertant: www.electro.com Preț: 1170 lei pentru Xbox 360 Slim 4GB + Senzor Kinect și Kinect Adventures.



a stabili cu înaltă precizie locația obiectelor în spațiu. Cu alte cuvinte, sunt doi senzori de adâncime care reușesc fără niciun fel de problemă să-și dea seama dacă sunteți mai în față sau mai în spate și, în același timp, să traducă acea mișcare de față-spate într-o comandă pentru dispozitiv. Cel puțin în



Nintendo 3DS

3 dimensiuni fără ochelari suplimentari

Oferant: NJ Games Preț: 1199 lei

ndiferent dacă ești un gamer entuziasmat sau nu, este imposibil să afirmi că Nintendo nu este una din companiile care au jucat un rol important în definirea conceptului de sistem de gaming, aşa cum îl ştim azi.

Ideea de consolă a apărut acum cîteva zeci de ani și a suferit transformări majore în funcție de compania producătoare, dar și de numărul de ani care au trecut de la o generație la alta. Nintendo a încercat de fiecare dată să fie deschizător de drumuri în acest domeniu. În 2004, înainte de iPhone sau valul de tablete, Nintendo își punea toată încrederea într-un dispozitiv portabil de gaming cu două ecrane, dintre care unul era touchscreen, iar acest lucru este un argument suplimentar al afirmației inițiale. În 2006, când Sony și Microsoft se luptau pentru o grafică impresionantă pe consolele proprii, Nintendo a creat Wii, care construit în jurul interactivității deosebite și a unei interacțiuni deosebite. Rejeta însă a fost PlayStation sau Xbox 360.

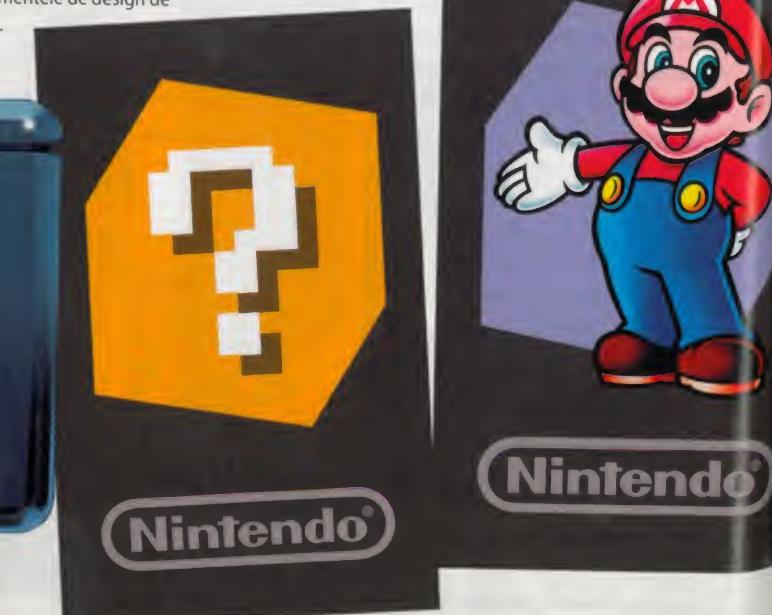
era
vitalității,
rul calității
de curajoasă
niei. Rejeta însă a fost
86 milioane de console
pe 31 martie 2011 în întreaga
lume arată că



PlayStation sau Xbox 360.

Modelul pe care l-am testat este intitulat Aqua Blue, însă pare mult mai apropiat de verde decât albastru dacă vă uitați mai atent. Este format din 3 straturi distincte, iar când vă uitați din lateral vedeti că noul 3DS include trăsături originale de design, menținând în același timp aspectul deja clasic de DS. În ceea ce privește construcția, dispozitivul pare extrem de bine pus laolaltă. Chiar dacă este departe de dimensiunea unui telefon, mai ales la capitol grosime, noul 3DS este compact și reușește fără prea mult efort să încapă într-un buzunar nu foarte mare. Tânărătatea sa nu fie un dispozitiv doar de gaming. Aflată în stadiu de proiect de foarte mult timp, noua consolă a celor de la Nintendo este unul din acele dispozitive pe care trebuie să le experimentați la prima mână pentru a vă da seama dacă vi se potrivesc. Chiar și în aceste condiții am petrecut cîteva zile cu „jucările” pentru a-mi forma o părere cât mai concludentă legată de ce are de oferit noul 3DS și, mai ales, de ce s-ar justifica o achiziție a unei console extrem de apropiate de prețul unui

față este o mufă clasica de căști de 3,5 mm și două leduri indicatori, power și încărcare. Pe marginea din dreapta este un switch de activare a modului Wireless b/g cu ledul aferent de activitate și acces la slider-ul de definire a gradului de 3D. Pe marginea din stânga este un slot de card SD, acoperit cu o bucată de plastic care pare foarte sigură, și un slider de volum. Legat de SD-uri, în pachet este inclus un card de 2 GB perfect atât pentru salvări, cât și pentru poze sau cîteva elemente descărcate de pe internet. Pe partea din spate este o mufă proprietară de încărcare, fapt cu care nu voi fi niciodată de acord mai ales acum când majoritatea terminalelor îmbrățează un singur standard de mufă pentru transfer de date și încărcare; un loc pentru stylus-ului marcat foarte subtil cu Nintendo și un locaș pentru cartușele cu jocuri.



Legat de cartușe, chiar dacă jocurile de DS rulează fără probleme, în 2D desigur, compatibilitatea cu vechile jocuri de Game Boy Advance a fost eliminată. În schimb se anunță un magazin virtual din care veți putea achiziționa clasicele titluri. Sperăm ca acesta să fie funcțional și în România. În colțurile din stânga și dreapta spate sunt plasate cele două butoane cu care ne-am obișnuit atât de la consolele vechi, cât și de la PSP. Chiar dacă fac o treabă foarte bună în ceea ce privește gaming-ul oricare din cele două butoane menționate mai sus este perfect și pentru activarea aplicației aferente camerei foto sau, mai bine spus, camerelor foto. Pe spate sunt două camere VGA cu care puteți realiza și fotografii 3D, iar în față este o singură cameră de aceeași rezoluție. Un aspect important din utilizarea 3DS este dat de realitatea augmentativă. Acest concept se referă la proiecțarea unor elemente imaginare sau fictive în mediul real. Fie că are loc cu ajutorul unor carduri incluse și în pachet, în număr de 6, fie că se desfășoară cu ajutorul Face Raiders, efectul este impresionant. Chiar dacă cel mai probabil vor exista multe titluri compatibile cu acest mod de interacție, momentan aveți doar două opțiuni. ARGAMES este o suita de jocuri legată de 6 cartoane pe care trebuie să le punete pe o suprafață plană, moment în care cu ajutorul camerelor din dotare aveți opțiunea să interacționați cu niște personaje imaginare care se plimbă pe covor sau pe masa din bucătărie. Face Raiders este primul exemplu de joc care profită de accelerometrul din 3DS, obligându-vă să vă mișcați cu 3DS-ul prin cameră pentru a împușca un fel de baloane zburătoare cu fețele prietenilor.

La interior, față de DS, a apărut un stick analog asemănător cu cel de pe PSP însă parcă mult mai plăcut pe termen lung. Sub acesta este plasat D-Pad-ul cu care ne-am obișnuit pe orice Game Boy sau DS. Chiar dacă D-Pad-ul clasic este plasat destul de aproape de marginea inferioară a dispozitivului, acesta din urmă reușește să fie suficient de confortabil la utilizare chiar și după mai multe ore de stat cu 3DS-ul în mână.

Software-ul este extrem de important la o consolă. Pe lângă senzori, conectori și un ecran de calitate, noul 3DS promite nu doar cîteva jocuri interesante în următoarea perioadă, ci și o experiență de socializare și interacție cu prietenii nemai întâlnită până acum. StreetPass, de exemplu, este un serviciu activ implicit pe 3DS care permite consolai, chiar și când aceasta este închisă în mod



Mii

Madonna



Mii

Angelina



Mii

LADY GAGA



Mii

Kanye



Mii

Whoopi



Mii

Jay Leno

sleep, să transfere între consola voastră și cea a unor ne-cunoscuți sau prieni de pe stradă pachete mici de informații. Printre acestea se numără informații legate de caractere Mii, hărți noi pentru diverse jocuri, scoruri și multe alte. SpotPass este o altă funcție care nu are nevoie de intervenția utilizatorului pentru a funcționa și care descurcă în momentul în care sunteți în raza unor hotspot-uri compatibile conținut suplimentar pentru diverse jocuri sau chiar și actualizări de firmware pentru dispozitiv.





în mod Sleep. Pentru un plus de divertisment, pașii sunt transformați în timp real în Play Coins, o monedă care permite utilizatorilor să-și achiziționeze conținut virtual, fie că vorbim de conținut în-game sau aplicații stand alone. La capitolul funcții suplimentare, cu 3DS-ul puteți asculta muzică în format MP3 sau AAC, în curând probabil veți putea vedea și un anumit tip de filme 3D descarcabile de pe internet, momentan însă puteți vedea un singur clip în 3 dimensiuni care vine cu cea mai recentă

actualizare de firmware

Experiența de utilizare a noului 3DS este interactivă, interesantă și inovatoare, însă din păcate acesta nu este un dispozitiv pentru oricine. Dacă în ceea ce privește efectul 3D puteți opta pentru dezactivarea lui dacă aveți dureri de cap, opțiune care scade semnificativ valoarea dispozitivului, este greu de spus dacă restul experienței va avea o viață foarte lungă. În mare parte ține de Nintendo dacă va reuși să definească sau nu, un ecosistem consistent în jurul

noi console și mai ales dacă va reuși să creeze o experiență fără granițe teritoriale. Este destul de frustrant să intri într-un meniu sau să accesesezi o funcție și să primești un mesaj extrem de concludent „This service is not available in your region.” În viitor, prin iminentă actualizare, pe lângă un browser de internet și un nou magazin virtual, Nintendo promite alte câteva funcții de care însă momentan nu ne putem bucura. În acel moment poate ne vom face o părere și mai bună despre ceea ce este noul 3DS.



Turul Ciclist al Sibiului

<http://www.ciclistismosibiu.ro>

sponsorii principali



BANCA COMERCIALA
CARPATICA

SPONSOR



partneri media



Acțiune cofinanțată de Consiliul Local Sibiu prin Primăria și Casa de Cultură a Municipiului Sibiu / Acțiune cofinanțată de Consiliul Județean Sibiu prin Serviciul public Sala Transilvania



Logitech Z906



Chiar dacă parca mai ieri ne lăudam cu popularul Z5500 de la Logitech ca fiind cel mai puternic sistem pe care îl putem achiziționa ca partener pentru orice configurație desktop sau portabilă, acum Logitech a lansat un alt sistem de vîrf pentru cei care vor să-și scoată vecinii din apartamente. Sub numele de Z906, Logitech a creat un nou home theater high-end, ideal pentru orice tip de conexiune și pentru redarea ori căruia tip de conținut. Având câteva trăsături comune cu fratele mai bătrân pe care îl înlocuiesc, noul sistem de boxe de la Logitech dispune de o consolă centrală, de această dată fără un display dedicat, ci doar cu leduri indicatori pentru fiecare activitate, și de același subwoofer impresionant, pe lângă cei 5 sateliți cu cabluri din belșug. Calitatea construcției este foarte bună: fiecare satelit pare parca dintr-o bucătă, iar subwoofer-ul, la care se conectează toate intrările, este la fel de impozant cum ni-l aduceam aminte. Cum Z5500 ne-a arătat în nenumărate cazuri că 500 W sunt suficienți pentru a umple cu sunet orice fel de cameră, noul Z906 duce tradiția mai departe cu același set de specificații. 500 W, cuplați cu o certificare THX, de asemenea prezentă și în generația anterioară, fac din acest sistem partenerul ideal al celor care apreciază în egală măsură fidelitatea și claritatea când vine vorba de o plajă că mai mare de frecvențe și forță. Pentru a vă face o părere la acest capitol, merită să rețineți că subwoofer-ul din Z906 poate emite 165 W RMS, în timp ce fiecare satelit poate scoate un sunet echivalent a 67 W. Dacă folosiți intrările digitale ca o conexiune la un receiver digital, un player Blu-ray sau o consolă de jocuri, un avantaj al acestui sistem făcă de altfel de pe piață este dat de posibilitatea de a decodifica hardware a conținutului Dolby Digital și DTS. Pe lângă faptul că este suficient un singur cablu pentru toate cele 6 canale, indiferent ce format de sunet pri-mește, Z906 reușește să îl redea fără probleme. Cu ajutorul opțiunii 3D Stereo, din orice sură de 2 sau 4 canale, sunetul emis va veni din toate cele 6 boxe.

Un avantaj major al acestui sistem este dat de cele nu mai puțin de 5 intrări care pot fi conectate în permanentă. Printre acestea se numără o intrare 5.1 clasică cu 3 jack-uri stereo (față stânga/dreapta, spate stânga/dreapta, centru și subwoofer), o intrare stereo (2 jack-uri RCA roșu/alb), 2 intrări digital-optice și o intrare digitală-coaxial. Marele avantaj, pe lângă faptul că puteți modifica cu ușurință din telecomandă sursa de semnal pe intrare, este funcția sistemului de a prelucra sunetul și de a-l trimite fără prea mult efort din toate boxele. Senzația este că atât mai impresionantă cu cât sursa de semnal este mai simplă, un smartphone, de exemplu. Pentru controlul întregii activități aveți două opțiuni, fie să folosiți telecomanda compactă, dar plasticosă, fie să interacționați cu consola din dotare, care poate fi instalată în orice colț față de sistem, mulțumită cablului nu foarte scurt. La capitolul conectică, avem un reproș pentru acest sistem, legat de cablurile care vin în pachet pentru intrările. Din punct de vedere, este inclus doar un singur cablu clasic cu 3 mufe: una verde, una neagră și una portocalie, la fiecare capăt, perfect pentru o placă de sunet 5.1 de desktop. Mai rămâne să găsiți fondul muzical care sună cel mai bine pe acest sistem.

Ofertant: Partenerii Loutech Pret: 1450 lei



Aflați soluțiile cu care să luptați împotriva inamicilor informatici.

Librăria

CHIP
ONLINE (o)

Comandă online
revista pe
www.chip.ro/librari

Titlu Războiul uriașilor**Autor** Stephen Donaldson

Al doilea volum din seria Cronicile lui Thomas Covenant, Necredinciosul

Colecția Nautilus

Thomas Covenant, leprosul necredincios, se trezește din nou chemat pe Tărâm – o lume a magiei, refugiu fantastic din calea „realității”. Consiliul îi cere să-l înlăture pe Nobilul Foul, cel care deține Piatra Bolii Pământului, sursa nesecată a puterii malefice. Dar, cu toate că Thomas Covenant are legendarul inel, încă nu știe cum să folosească forța magică a aurului alb, așa că de data aceasta riscă să piardă totul...

Stephen Donaldson s-a născut în 1947, în Cleveland, Ohio. În copilarie, a petrecut 12 ani în India, unde părinții săi, misionari medicali, se ocupau de îngrijirea leproșilor. Stephen Donaldson a absolvit Colegiul Wooster în 1968, apoi a lucrat într-un spital din Akron City între anii 1968 și 1970. În 1971, Stephen Donaldson a predat la Universitatea de Stat Kent, a fost redactor și instructor la un atelier literar, iar în 1977 i-a fost publicată seria

Cronicile lui Thomas Covenant, Necredinciosul. Seria a apărut sub formă a două trilogii, între 1977 și 1983, în prezent fiind în lucru o tetralogie plasată în același univers. Potrivit actualului său editor, Putnam, primele două trilogii s-au vândut în peste 10 milioane de exemplare. În anul 1977, Stephen

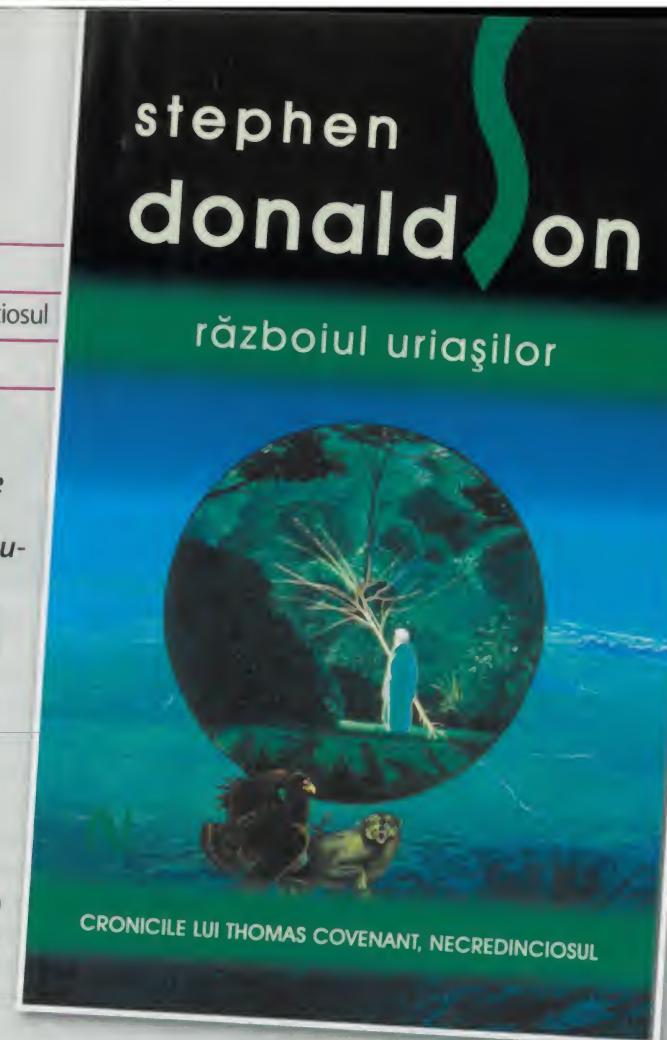
Donaldson a obținut Premiul British Fantasy pentru Blestemul nobilului Foul, primul volum din Cronicile lui Thomas Covenant, Necredinciosul, iar în 1979 a primit Premiul John W. Campbell pentru cel mai bun scriitor Tânăr. A mai publicat numeroase romane science-fiction și poliște, inclusiv sub pseudonimul Reed Stephens. Stephen Donaldson a mai fost recompensat cu Atlanta Fantasy Fair Award (1992), pentru realizări deosebite, WIN/WIN Popular Fiction Readers Choice Award (1991) pentru autorul favorit de fantasy sau President's Award acordat de International Association for the Fantastic in the Arts (1997). În anul 2000 a fost onorat cu World Fantasy Award pentru cartea Reave the Just and Other

Tales.

„Cel de-al doilea volum din Cronicile lui Thomas Covenant, Necredinciosul este un adevarat festin pentru împătimiții literaturii fantasy”, afirmă Publishers Weekly, iar Washington Post consideră că „Saga Thomas Covenant este o creație atât de rafinată și desăvârșită, încât își va găsi cu siguranță locul printre operele marilor clasici ai genului.”

„Cu Războiul uriașilor, Donaldson depășește limitele imaginajei și creează noi direcții în universul fascinant al prozei fantasy.”

Fantasy Book Review



L una astă, LEVEL a picat foarte prost în calendarul cinematografic: vine prea târziu pentru Furios și iute 5, după mulți, cel mai bun din serie și prea devreme pentru noii/vechi Pirati din Caraibe. Și ce păcat, se potriveau așa de bine cu revista. Ce-a rămas? Paul și Dincolo de limite s-au stins și ele. Rio s-a dovedit mediocru, deși 3D-ul face minunat. X-Man e încă pe vine, la fel și Kung Fu Panda 2 și Hanna. Rămâne Thor. Thor este printre puținii super-eroi Marvel care se poate mândri cu rangul de zeitate. El este zeul, țineț-vă bine, tunetului, fulgerului, furtunii, al stejarilor, puterii, distrugerii, fertilității și protectorul umanității, în mitologia germană. Mai interesantă este însă varianta lui scandinavă, cu toate întâmplările prin care trece, mai deosebite după părerea mea chiar decât cele din Olimp. Din păcate însă, filmul nu prezintă aceste aventuri, tocmai pentru că benziile desenate după care a fost făcut se ocupă de altceva. Spun din păcate pentru că aventurile originale sunt mult mai puternice și mai frumoase decât ce vedem aici. Filmul nu dezamăgește dacă știi la ce să te aștepți. Film cu super-eroi tipic Marvel, undeva pe linia Iron Man 2, Cei 4 fantastici, Daredevil, Hulk, dar sub X-Man și Spider-Man. Incomparabil cu Bat-Man, dar asta poate și pentru că liliacul nu face parte din gașcă. Efecte bune, acțiuni suficiente, fetițe și bărbătei frumoși, film de adormit copiii. Dacă super-eroii amintiți mai sus v-au plăcut, nu văd cum Thor v-ar putea dezamăgi, în caz contrar, alegeți oricare din filmele prezentate inițial. O să vă prindă mai bine. A, și să nu uit. Din păcate, jocul cu același nume lansat odată cu filmul este foarte, foarte slab.

ncv

CÂȘTIGĂTORII LUNII APRILIE

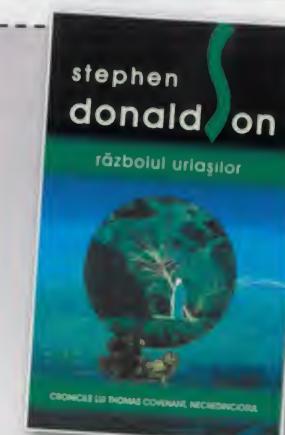
Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția aprilie 2011, ce a avut ca premii cinci romane Tăișul sabie de Joe Abercrombie, sunt următorii: Petrea Vlad din Blaj, Istrate Ana Georgina din București, Cosmin Mihai din Târgoviște, Dima Margareta din Ploiești și Lauruc Laurențiu Ionuț din Ciupereni.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dm.ro sau la numerele de telefon 0268415.158, 0268.018.728

Câștigă unul din cele cinci romane Războiul uriașilor de Stephen Donaldson răspunzând la întrebarea:

În ce țară a petrecut Stephen Donaldson 12 ani?

- Mozambic
- Moldova
- India



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 iulie 2011. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorti. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna august 2011 a revistei. Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

CONCURS LEVEL ȘI NEMIRA

Nume, prenume				
Cod numeric personal				
Str.	Nr.	BL	Sc.	Ap.
Localitate				
Cod Poștal				
Județ				
Telefon				
e-mail				

www.

www.pica-pic.com/

Dacă ai prins timpurile când lumea se mai juca încă pe console portabile rusești, site-ul asta te va trimite în urmă cu muuuulți ani. Dacă nu ai prins timpurile alea, intră pe site-ul din titlu și vei vedea de unde s-a plecat secolul trecut.

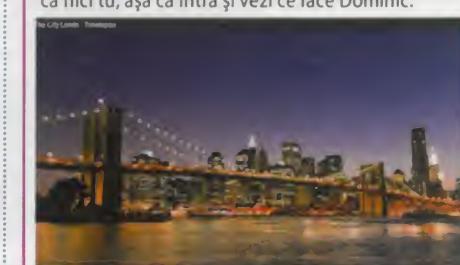
**Caveman**

Grandstand/Tomy (1982)
made in Japan

High Scores

www.dominicboudreault.com/

Lumea vrea să vadă chestii mișto. Căci cine ar vrea să vadă chestii nasoale? Eu nu. Poate tu. Dar poate că nici tu, așa că intră și vezi ce face Dominic.



Trimite cuvântul CARTE prin sms la numărul 7555 și poți comanda oricare dintre cărțile colecției CHIP Kompakt



CHIP KOMPAKT 200 SFATURI UTILE de pus în practică

Microsoft® Office 2010

TIPS & TRICKS EXCEL

WORD Creare documente profesionale pe înțelesul tuturor

POWERPOINT **OUTLOOK** **PUBLISHER** **ONENOTE** **ACCESS**

Tarif SMS: 6 EUR plus TVA
In orice din retelele
Orange, Vodafone sau Cosmote

Costul de expediere este inclus în prețul SMS-ului.

După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o primiți.

Librăria CHIP ONLINE

ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat* un Card SDHC 4GB sau USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one.



mai multe detalii pe [www\(chip.ro/libarie](http://www(chip.ro/libarie)

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil. Bonusul (Card SDHC 4GB sau USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

Abonamente „BONUS”

Revista	Doresc abonamentul să inceapă cu luna:	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu CD - 6 apariții			60,00 lei	
CHIP cu CD - 12 apariții + BONUS	<input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB. <input type="checkbox"/> USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one		114,00 lei	
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + BONUS	<input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB. <input type="checkbox"/> USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one		137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + BONUS	<input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB. <input type="checkbox"/> USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one		144,00 lei	
PC PRACTIC - 6 apariții			53,00 lei	
PC PRACTIC - 12 apariții + BONUS	<input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB. <input type="checkbox"/> USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one		99,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + BONUS	<input type="checkbox"/> Card SDHC 4GB. <input type="checkbox"/> USB Flash Drive Cruzer Blade 4GB <input type="checkbox"/> Cititor de carduri Image Mate All-in-one		119,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariții + Cartea „500 de sfaturi de fotografie”			107,98 lei	
Total general de plată:				

Denumirea firmei / C.U.I. _____

Nume, prenume _____

Vârstă _____ Ocupație _____

Str. _____ Nr. _____ Bl. _____ Sc. _____ Ap. _____

Localitate _____

Cod Poștal _____ Județ _____

Telefon _____ e-mail _____

Am plătit _____ lei în data de _____ cu mandatul poștal/ordinul de plată nr. _____

Am mai fost abonat, cu codul _____ Semnătura _____

Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul
la adresa [www\(chip.ro/libarie](http://www(chip.ro/libarie) sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Iată datele operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunteți de acord ca informațiile menționate mai sus să fie prelucrate și să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să te utilizeze pentru acțiuni de marketing direct și corespondență comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 disponibile de următoarele drepturi: de informare, de acces și intervenție, de opozitie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa juriul. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, CP2, CP4, 500530 Brașov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidență a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.

SanDisk®

STORE YOUR WORLD IN OURS



www.sandisk.com

DOUĂ JOCURI COMPLETE LA SUPER PREȚ!

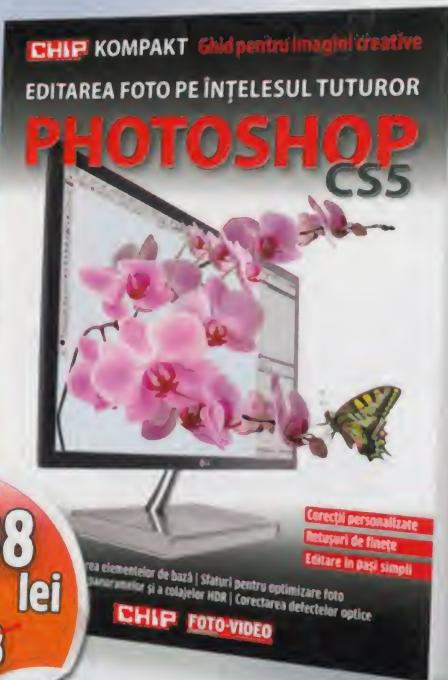
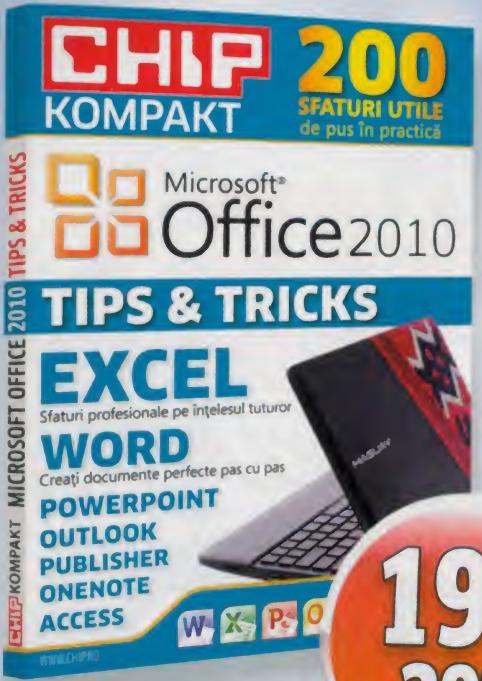


Colecția

CHIP
KOMPAKT

te invită să descoperi:

EDIȚIE LIMITATĂ



COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite!

Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediu telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil. Intrăți în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR.

După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să incadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediu browserului mobil la pagina dorită.

SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

Aplicații gratuite: Neoreader, Barcode, ScanLife – iPhone; Barcode Scanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark – Android; ScanLife, BeeTagg, QR Code Scanner Pro – BlackBerry; QR Reader, BeeTagg, Neoreader – Windows Phone 7; Upcode – Symbian

OFFICE 2010

Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.

PHOTOSHOP CS5

Ghidul acoperă cele mai importante aspecte ale editării și retușării foto digitale cu ajutorul Adobe Photoshop CS5.

WINDOWS 7

Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru popularul sistem de operare Windows 7.

500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIERE

Cartea oferă cele mai interesante trucuri pentru diversele subiecte ale fotografiei digitale.

Oricare dintre aceste cărți este oferită acum la numai

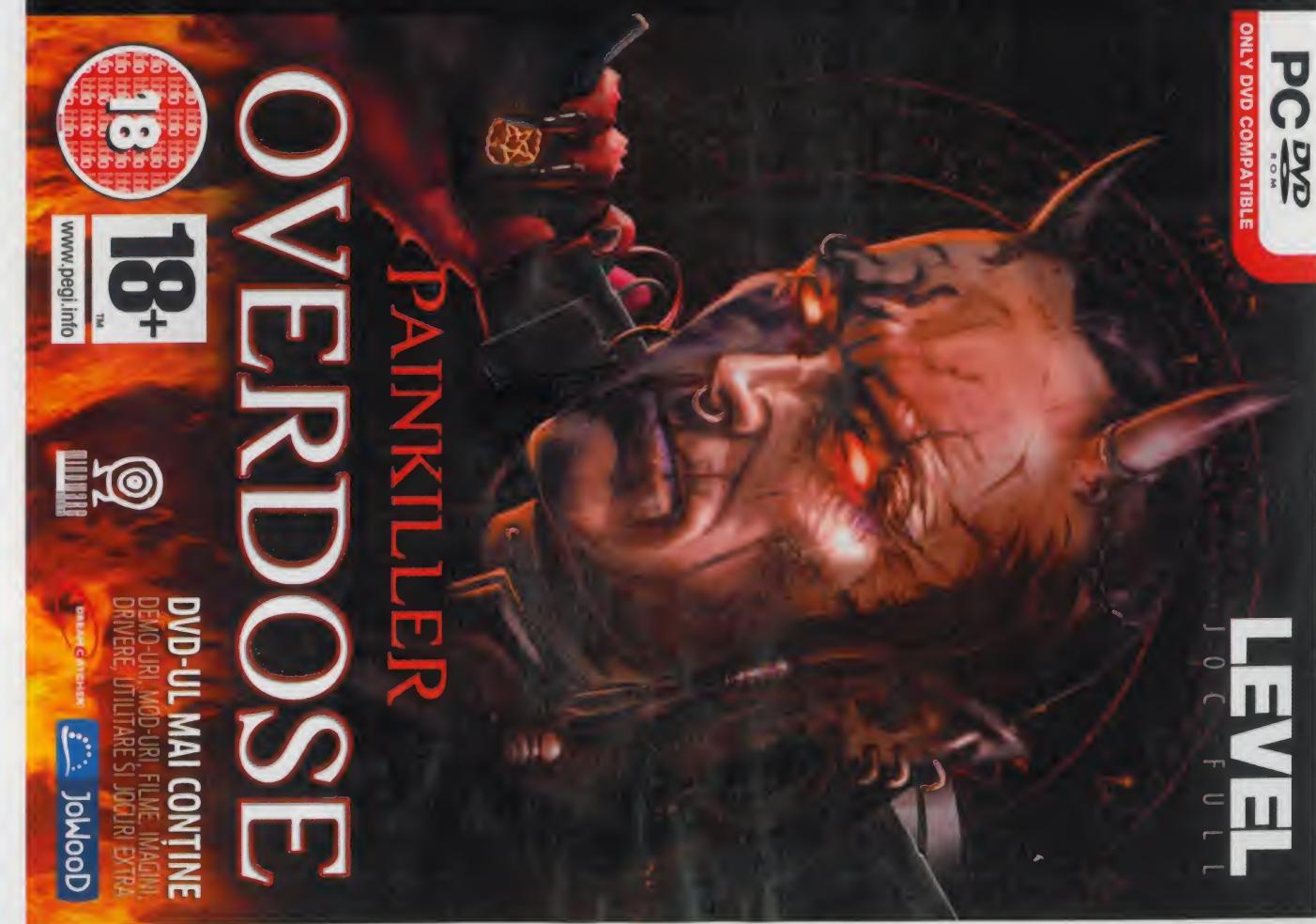
19,98 lei/buc.

Cărțile pot fi comandate online pe [www\(chip.ro/librarie](http://www(chip.ro/librarie) sau pot fi achiziționate în librăriile din toată țara.

Scanați codul de mai jos



LEVEL DVD PAINKILLER OVERDOSE



06.2011

ONLY DVD COMPATIBLE

LEVEL

NEXT ISSUE*



review

Candidat la titlul de cel mai bun RPG al anului, The Witcher 2 promite să ne răsfețe.

review

review

L.A. NOIRE

FABLE III

Lege și fărădelege în "Orașul îngerilor".
Adaptarea pentru PC a unei fabule de success.

Pentru ca tu să obții **FOTOGRAFII SPECTACULOASE**
îți oferim **84 de PAGINI** cu și despre fotografie!

Ediția lunii iunie 2011 a revistei FOTO-VIDEO digital poate fi achiziționată
prin pachetul promotional „revista + carte”
Fotografia digitală - Tehnică și compoziție, la prețul de 22,98 lei.

The cover features a woman in a white dress dancing in a dark, atmospheric setting. The title 'FOTO VIDEO' is at the top, with 'fotoworld(chip).ro' and '06.2011' below it. A circular badge says 'Pret special 22,98 lei Revistă + carte'. To the right is a book cover for 'FOTOGRAFIA DIGITALĂ TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE' by CHIP KOMPAKT. The magazine also features a 'Portofoliu ALEX CSIKI' and a 'Coverstory Claritate perfectă în fotografie' about the Pentax 645D camera.

Vrei mai mult decât o simplă poză?
VREI FOTOGRAFIE?

Participă și tu la
seminariile și workshop-urile
organizate de revista **FOTO-VIDEO**
pe parcursul întregului an
Detalii pe chip.ro/workshop

Cartea poate fi comandată
și separat, online, la adresa:
[www\(chip\).ro/librarie](http://www(chip).ro/librarie)



Librăria
CHIP
ONLINE ro

Comandă online revista pe
[www\(chip\).ro/librarie](http://www(chip).ro/librarie)

Orange Young distracție la nesfârșit

- acces nelimitat la Facebook și Yahoo!
 - SMS nelimitat în rețea
 - 1500 minute în rețea
 - 75 minute naționale
 - 150 MB internet pe mobil
- totul cu 5 €/lună**

distracția se schimbă cu Orange

www.nelimiteaza-te.ro

opțiunea poate fi activată până la 30 iunie 2011;
TVA aplicabil la cumpărarea cartelei SIM sau
a creditului de reîncărcare

today changes with **orange™**

